joystick

soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 98

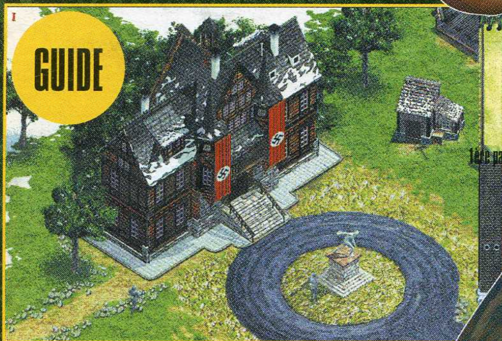


Chine



Et les pages d'astuces et de cracks

Commandos



sommaire





édito

"Mon Dieu, me foilà attaqué par des pingouines ! Che fais defoir les exzterminer". Comme le retrace fort bien notre dessinateur dans la solution de Commandos, la vie des pingouins n'était pas simple pendant la guerre. Moi-même, j'ai été pingouin et je peux vous assurer... Merde, mais pourquoi personne ne veut jamais me croire, à la fin ? Bon, parlons de choses concrètes.

Avez-vous déjà vu un homme tout nu ? Savez-vous pourquoi le P se trouve si près du Q ? Étiez-vous au courant que le Joystick Hors-Série Soluces 2 sera en vente dès le 13 novembre ? Ahah, c'est une surprise ça, non ? Eh bien oui, Joystick Soluces n° 2 sera chez votre marchand de journaux dès le 13 novembre. Vous y trouverez des solutions inédites.

Ne ratez pas ce véritable chef-d'œuvre !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 98
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Nina, Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Jah (dit : "La Spirale"), Joséba Urruela (dit : Tata Yoyo), Linos (dit : J'boirai bien un p'tit café)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 98 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

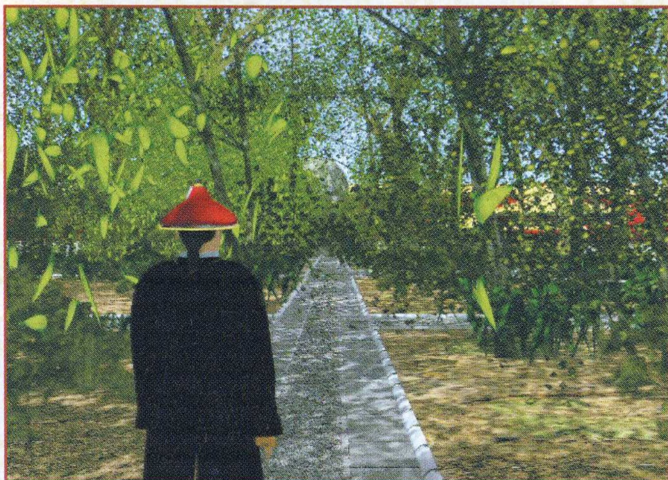
SOLUTION

Chine

intrigue dans la cité interdite



Il n'y a vraiment aucune honte à parler chinois. Non, ce n'est pas ce que je voulais dire. Il n'y a aucune honte à jouer à Chine. Merde, ce n'est pas ce que je voulais dire non plus. Ok, je vais y arriver. Il n'y a aucune honte à se retrouver bloqué dans ce casse-tête chinois, même si l'on parle chinois. Bon, laissez tomber, le docteur Boule est là pour vous aider. Bougez pas, inspirez-expirez ; voici la soluce de Chine... Comme quoi, pas de problème, que des solutions.

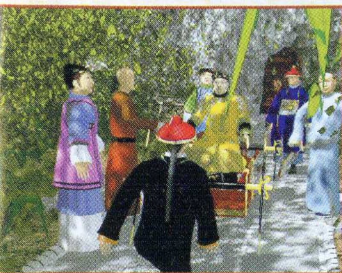


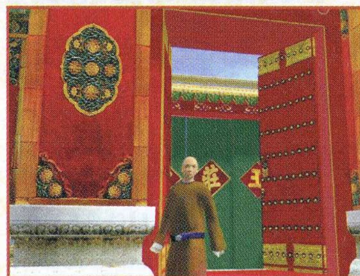
PREMIÈRE PARTIE : UN MACCHAB'DANS LES CUISINES

Commencez par aller dans le palais de la Nourriture de l'Esprit, parlez aux gardes qui sont devant la porte pour savoir où se trouvent les bureaux de Wang, et allez à gauche, puis au fond de l'allée. Là, entrez par la porte de droite. Parlez au chef eunuque Ma, puis à Chu, son assistant qui est derrière vous.

Allez dans les jardins impériaux et parlez au garde pour apprendre qu'il vous faut une autorisation. Allez au bureau des Placets Intérieurs et parlez à Li. Demandez-lui un mandat et retournez dans le Jardin Impérial. Donnez votre mandat au garde, et entrez parler à l'Impératrice. Prenez le message que Wang a laissé à sa Majesté, et allez dans le Palais de la Nourriture de l'Esprit. Entrez dans le bureau, parlez au chef Ma et regardez l'armoire qui est sur le côté droit. Ouvrez-la, dans le premier tiroir vous trouverez un marteau, dans le deuxième un tournevis et un burin, et dans le troisième, en vous servant de la clef de Wang, une statuette de Bouddha. Examinez-la de près, et appuyez sur les deux pierres bleues qui vous font face, puis sur les trois pierres rouges. Prenez les messages de Wang et sortez.

Sortez du bureau pour rendre compte à Li et allez voir le maître Wei, dans la salle des Etudes Supérieures des Princes Impériaux. Parlez-lui, et montrez-lui la première énigme que vous avez sur le papier de Wang. Allez voir le plateau de Go qui se trouve à l'entrée et reproduisez l'idéogramme de la feuille en disposant les pierres qui sont sur le plateau. Prenez les messages suivants de Wang. Parlez au maître Wei de vos nouveaux indices, puis allez dans la Maison Impériale. Présentez, au surintendant Da, les indices et messages, puis allez parler à l'eunuque Ma dans le Palais de la Nourriture de l'Esprit. Allez dans la Maison Impériale et parlez au surintendant Da, puis allez vers votre bureau en prenant au passage votre Ruyi qui est sur la tablette de l'entrée. Allez dans le bureau des Placets Intérieurs et présentez le texte de Wang à Li.





DEUXIÈME PARTIE : DES CONCUBINES DANS LE PALAIS

Allez auprès du maître Wei pour avoir de plus amples informations sur le deuxième message de Wang, puis allez dans votre bureau et consultez les archives qui sont sur l'étagère de gauche. Dirigez-vous vers le palais de la Pureté Profonde. Pour y arriver, allez d'abord dans les Jardins Impériaux et prenez la porte de droite juste devant le garde des Jardins. Parlez au garde du pavillon des Concubines et retournez au bureau des Placets Intérieurs pour obtenir un deuxième mandat. Revenez avec votre paperasse et présentez-la à l'eunuque de l'entrée. Allez parler au gardien du pavillon de droite, puis dirigez-vous vers le pavillon du centre. Parlez à l'eunuque et donnez-lui le registre des présents. Examinez les trois boîtes qu'on vous apporte. Servez-vous du tournevis sur la boîte qui présente un double-fond. Prenez les originaux qui se trouvent à l'intérieur et allez au bureau des Placets Intérieurs. Montrez les œuvres à Li et allez voir le précepteur Wei.

SOLUTION CHINE : INTRIGUE DANS LA CITÉ INTERDITE



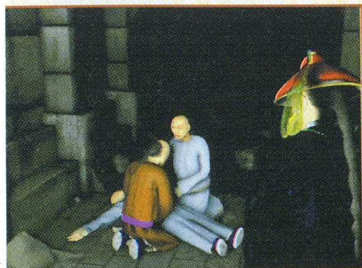




Parlez-lui pour obtenir un pinceau et de l'eau. Cliquez sur les œuvres dans votre inventaire, et mettez-les sur le pinceau qui se trouve sur le Bureau. Il ne vous restera plus qu'à passer de l'eau sur les œuvres.

Allez à la porte de la Pureté Céleste, utilisez le burin sur le cinquième clou de la rangée du bas en partant de la fente, puis, une fois l'outil placé, servez-vous de votre marteau. Cliquez sur les trois idéogrammes jusqu'à ce que vous obteniez trois fois « apposer son sceau ». Prenez les messages qui se trouvent dans la cachette et allez parler au précepteur Wei.

Allez montrer le troisième indice au bureau des Placets Intérieurs, puis allez au palais de la Nourriture de l'Esprit. Parlez à l'eunuque et montrez-lui le troisième indice. Sortez du bâtiment, et parlez avec les gardes de la porte centrale. Allez au fond du couloir, parlez aux gardes pour vérifier que Ma est bien passé par cette porte et sortez. Retournez-vous et parlez aux gardes, puis passez dans la cour de la Pureté Céleste.



TROISIÈME PARTIE : DES MACCHABS DANS LES CAVES

Dés que vous serez arrivé, retournez-vous pour demander aux gardes s'ils n'ont pas vu le Chef Ma. Quand ils auront fini de vous parler, descendez les escaliers et allez dans le coin avant-gauche de la cour pour y trouver Ma, légèrement mort.

Parlez à Li, et donnez-lui les sceaux que vous avez trouvés sur le corps de Ma. Allez dans la salle de la puissante fertilité, sortez de la cour, prenez le couloir et présentez au garde votre nouveau Mandat. Entrez dans le bâtiment central et parlez au chef eunuque Wen. Présentez-lui les sceaux et donnez-les à son assistant eunuque. Prenez la cire qui est en dépôt sur les sceaux qui vous sont présentés et tamponnez les sceaux sous chacun de leur motif respectif, sans oublier de les enduire d'encre auparavant : ça marche mieux…



Allez au bureau des Placets Intérieurs et donnez les sceaux à Li. Retournez dans la cour de la Puissante Fertilité, interrogez l'eunuque, sortez, descendez dans la cour, et entrez dans les appartements des eunuques, contre les escaliers. Déplacez le coffre qui est par terre et servez-vous de votre Ruyi sur la dalle pour l'ouvrir. Sortez pour accueillir de nouveau un macchab et allez au bureau des Placets Intérieurs. Parlez par deux fois à l'assesseur Yang, remplaçant Li (tout cela me semble étrangement monosyllabique comme intrigue), et sortez dans la cour. Parlez aux deux gardes, ainsi qu'à tous ceux que vous croiserez jusqu'au Jardin Impérial, y compris à l'eunuque qui se trouve devant la porte du jardin. Allez au fond du jardin, et entrez dans la grotte de laquelle un eunuque sort en poussant



On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

des cris ridicules. Vous verrez, dans la moisissure et les champignons, le corps de Li. Allez jeter un coup d'œil sur la grille qui est sur le côté, et servez-vous de votre tournevis tout autour de l'huisserie pour pouvoir l'ôter. Cliquez sur le boîtier qui est sur le rebord, et assemblez les figures et les couleurs comme suit :
Mettez le noir tout en haut, la tortue en dehors du noir, et le nord juste en dehors de la tortue. Puis, cliquez dans l'ordre les couleurs suivantes. Jaune-gris-bleu foncé-bleu clair.
Allez au bureau des Placets Intérieurs pour tailler une bavette avec Yang.

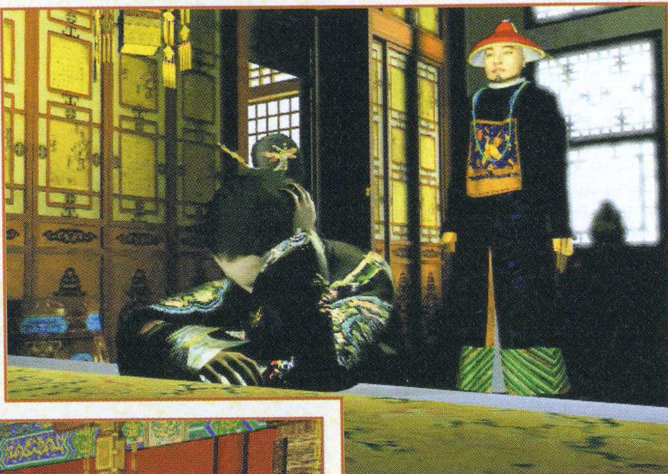


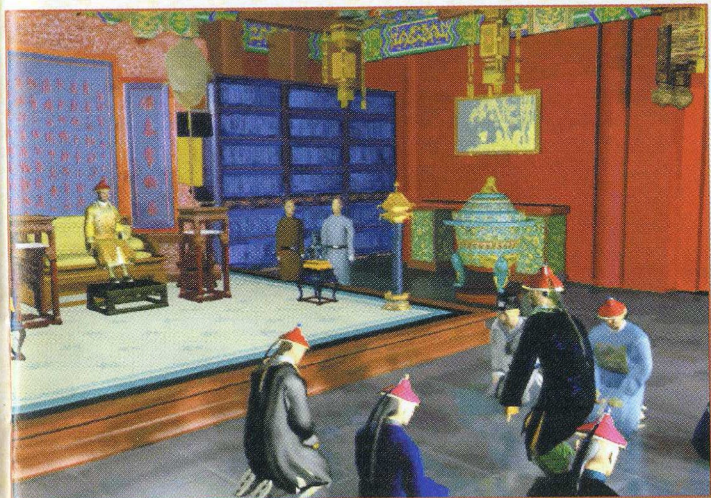


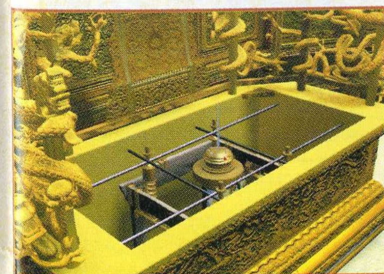
QUATRIÈME PARTIE : LA FOIRE DU TRÔNE

Allez au Palais des Concubines, parlez à l'eunuque devant la porte et entrez. Parlez à tout le monde pour pouvoir discuter avec Dame Shouxiu. Retournez voir Wei, présentez-lui les messages que vous avez trouvés, et retournez au Palais des Concubines. Parlez au garde devant la porte et entrez. Parlez à l'eunuque de droite et entrez dans le bâtiment. Parlez à Hua Bao et mettez le papier qu'elle vous a donné sur la flamme de la bougie qui est dans le coin de la pièce. Montrez le papier à la jeune fille, puis sortez pour le montrer à l'eunuque de garde qui est à l'extérieur du pavillon. Allez voir la jarre d'incendie qui est à l'autre bout de la cour. Appuyez sur la petite dalle, puis servez-vous du marteau et enfin du burin dessus. N'hésitez pas à insister lourdement jusqu'à ce que ça s'ouvre. Prenez la clef, et allez vers l'arbre qui est devant le pavillon de Shouxiu. Examinez la céramique, puis utilisez la clef dans la serrure qui sera apparue.
Prenez les sceaux, et ré-imprimez les motifs sur la feuille des sceaux. Allez interroger l'eunuque, puis entrez. Prenez l'ouverture de gauche et parlez à Shouxiu. Retournez-vous, et regardez de près la plante qui est, en pot, sur le meuble. Cliquez sur les tiges de bambou pour obtenir tous les animaux du Zodiaque chinois, c'est-à-dire : le rat, le bœuf, le tigre, le lièvre, le dragon, le serpent, le cheval, la chèvre, le singe, le coq, le chien et le cochon. Retournez-vous, et laissez Shouxiu passer aux aveux (c'était un signe ! Son nom a deux syllabes). Allez au bureau des Placets Intérieurs, parlez à Yang et allez chercher votre collègue Da dans la Maison Impériale. Dès que vous pourrez entrer dans votre inventaire, prenez votre marteau, et jetez-le lui en pleine face. Cliquez sur le presse-papiers bleu qui est sur son bureau et allez examiner l'horloge qui est sur la console. Mettez la grande aiguille sur le 5, la petite sur le 8, le quadrant gauche sur le 7, et celui de droite sur le 9. Prenez les messages et emmenez-les auprès de Yang.
Allez dans la salle du trône et ouvrez le siège. Enlevez le plateau en bois, puis les quatre barres de métal. NE TOUCHEZ SURTOUT PAS L'AIGUILLE !!. Cliquez autour de celle-ci pour avoir accès au mécanisme du piège. Commencez par tourner les deux manettes de part et d'autre du tuyau rouge. À l'aide du tournevis, déconnectez le tuyau de droite, de gauche et le principal, puis, toujours à l'aide de votre outil, enlevez les grilles de protection des bombonnes de gaz. Otez les bombonnes et cliquez sur l'ensemble.
Super ! Vous venez de sauver l'Empereur.

Pete Boule







Commandos

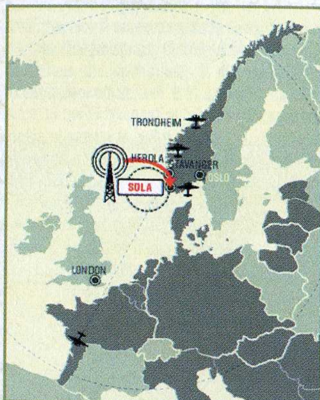
Derrière les lignes ennemies

« ALARM !!! ALARM !!! » Qu'est-ce que ça peut être énervant ! Un mauvais pas ou un coup de feu un peu trop bruyant, et vous voilà avec toute une armée sur le dos essayant de vous transformer en passoire. Mais heureusement pour vous et pour vos nerfs, nous venons à votre secours. Voici donc un guide complet des 20 missions de Commandos où on vous expliquera tout simplement la démarche à suivre pour vaincre l'ennemi et surtout survivre. Sachez que les trois premières missions sont détaillées au maximum afin de vous expliquer les bases du combat avec tous les membres de votre équipe. Par exemple, comment attirer et éliminer un garde sans se faire remarquer. C'est bien joli la théorie, mais il va falloir mettre en pratique. Alors tout le monde en tenue de combat et faites parler la poudre...discrètement.



MISSION 1 : BAPTÊME DU FEU

LIEU : SOLA (NORVÈGE)
DATE : 20 FÉVRIER 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LA STATION RELAIS
EQUIPE : BÉRET VERT, CHAUFFEUR ET NAGEUR DE COMBAT



Cette première mission va servir d'exemple pour la suite des opérations. En effet, il va falloir que vous appreniez certaines techniques de combat absolument nécessaires. Sinon vous ne pourrez jamais venir à bout de ce jeu sophistiqué et tactique. C'est pourquoi nous avons fait un petit montage, afin que vous ayez une meilleure vue d'ensemble de ce niveau. Tout d'abord, sachez que pour chaque mission, vous avez un petit descriptif sur le lieu, la date, ce qu'il faut faire et les hommes dont vous disposez. Ensuite, une « checklist », vous indique point par point ce qu'il faut effectuer pour arriver au bout de la mission sain et sauf. Enfin, rien ne vous empêche d'improviser comme bon vous semble, mais faites bien attention à ne pas vous faire prendre ou pire encore...



CHECKLIST

1. Avec le Béret Vert (BV), attirez le garde qui patrouille entre la barrière et la zone enneigée. Pour cela, courez vous placer derrière les sacs de sable et tirez un coup de pistolet derrière vous. Ainsi, le garde qui a entendu le coup de feu va venir voir ce qu'il se passe. Alors que vous, vous l'attendez bien sagement le pistolet à la main (Raccourci : Touche G), prêt à faire feu. D'ailleurs, vous n'avez pas besoin d'attendre qu'il soit dans votre ligne de mire, vous pouvez commencer à faire feu même s'il n'est pas encore arrivé. Vérifiez tout de même l'état de votre curseur pour savoir si vous pouvez effectivement tirer dans cette direction. Foncez maintenant vers le mur à gauche de la barrière. Attendez que la patrouille des deux gardes s'en aille vers le camion et passez au-dessus du mur. Tuez alors le garde avec un coup de couteau pour se la jouer discret et emmenez le corps avec vos petites mains (Raccourci : Touche H) derrière la maison.
2. Avec le Chauffeur (CH), tendez une petite embuscade à la patrouille qui traîne autour du camion. Pour cela, restez tout simplement où vous êtes et tirez un coup de feu dans la neige à gauche. Les gardes vont alors se ruer pour voir ce qu'il se passe et arrosez-les avec une salve de tirs.
3. Avec le Nageur de Combat (NG), attirez de la même manière que le chauffeur, le garde qui patrouille juste au-dessus de votre position de

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



départ. Allez ensuite vous placer à droite des rochers au-dessus dans la neige. Puis, occupez-vous des autres gardes comme vous l'avez fait avec le premier. Une fois tout le monde par terre, sauf vous, montez dans le bateau sur le rivage à gauche et allez chercher les deux autres commandos sur le quai en bois, juste au-dessus de la maison. Une fois tout le monde à bord, dirigez-vous sur le rivage situé juste en dessous de la maison de gauche tout en haut, et débarquez tout ce petit monde.

4. Prenez le Chauffeur, et tendez une embuscade aux trois gardes qui patrouillent autour de la station relais entre les deux maisons. Faites bien attention de ne pas rentrer dans la zone de vision de la mitrailleuse située à gauche de l'écran. Pour l'embuscade, utilisez la mitraillette (Raccourci : touche M), elle est très efficace pour ce genre de situation à cibles multiples. Avec un peu de chance, vos tirs vont attirer le garde qui fumait tranquillement à côté de la maison de droite...vous savez ce qu'il faut faire ! Toutefois, méfiez-vous de ne pas tirer dans un bidon situé trop près de vous.

5. Avec le Béret Vert, contournez la maison de gauche par la gauche et allez occire le garde à la mitrailleuse à coups de poignard. Ensuite, prenez un baril et allez le déposer à côté de la station relais. Enfin, éloignez-vous pour ne pas être blessé par l'explosion.

6. Le garde, tout en haut à droite sur sa petite île, n'est pas bien dangereux. Si le cœur vous en dit, vous pouvez envoyer le Nageur de Combat lui faire une petite surprise. Pour approcher discrètement, utilisez vos bouteilles de plongée ; et une fois sorti de l'eau, utilisez le rocher pour vous cacher et le prendre par surprise.

7. Et voilà, tous les gardes ennemis sont morts, il ne vous reste plus qu'à tirer dans le baril, près de la station, pour tout faire péter !

MISSION 2 : EXPLOSION EN TOUTE DISCRÉTION

LIEU : STAMSUND (NORVÈGE)
DATE : 1ER MARS 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LES DÉPÔTS DE CARBURANT DU CAMP
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, CHAUFFEUR, ARTIFICIER ET SNIPER



CHECKLIST

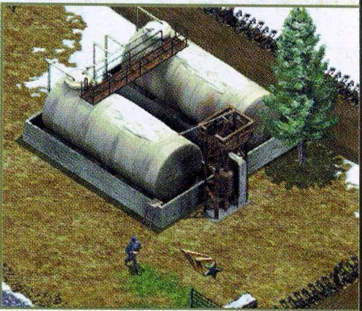
1. Tout d'abord, planquez tous vos hommes dans la maison, sauf le Béret Vert, tout en faisant attention à ne pas être vu par le garde de droite. Ensuite, avec le BV, attirez le garde du milieu vers la palissade avec votre leurre et tuez-le discrètement avec un coup de poignard. Une fois son compte réglé, procédez de la même manière avec le garde en haut, au moment où il fait demi-tour au-dessus de l'autre maison. Enfin, tuez le dernier garde comme bon vous semble, mais faites bien attention au garde sur la rive opposée et surtout au bateau qui patrouille toutes les deux minutes environ.

2. Sortez tous vos hommes de la maison et prenez le Sniper (SN) que vous placerez derrière les sacs de sable, au bord de l'eau. Faites ramper le SN par la droite au bord de l'eau et descendez le garde qui patrouille sur le mur en face. Continuez votre progression en rampant jusqu'à pouvoir descendre le garde qui patrouille autour des rochers en bas à droite. Et comme d'habitude, essayez de faire cela discrètement, à l'abri des regards des autres ennemis qui patrouillent dans le secteur. Du genre, quand il est derrière le tas de rochers de droite.

3. Utilisez le bateau du Nageur de Combat pour faire traverser le BV et le SN. Déposez-les entre les rochers et le mur juste à gauche de la petite île. Puis renvoyez le NG de l'autre côté, afin qu'il ramène de la même manière les deux autres restants. Et faites en sorte que tout le monde se cache bien à ras du sol derrière les rochers.

4. Grimpez sur le mur avec le BV, faites descendre l'échelle pour le reste de l'équipe et traversez ensuite la cour pour aller vous cacher à gauche des réservoirs de carburant. Ne foncez pas tête baissée, attendez que le champ soit libre. Une fois que le garde a fait demi-tour, poignardez-le et emmenez le corps derrière les réservoirs. Il ne vous reste plus maintenant que le garde à l'entrée. Procédez au poignard en rampant, mais attendez que la patrouille extérieure soit assez loin pour qu'il ne vous remarque pas. Maintenant, la voie est libre !

5. Faites monter toute l'équipe dans le camion, sauf l'Artificier (AR), et placez ce dernier à côté des réservoirs. Avec le chauffeur, mettez le camion dans l'axe de la sortie et tenez-vous prêt à démarrer une fois que l'AR aura placé les charges explosives. Celles-ci ont un retardateur d'environ 10 secondes, vous permettant de vous enfuir en toute sécurité. Toutefois, pour sortir du camp il faut défoncer les barrières. Mais, il ne faut pas que la patrouille vous voit faire, sinon elle vous tirera dessus. Attendez donc qu'elle soit loin pour poser les charges et démarrer. Sachez que pour aller plus vite avec le camion et ainsi défoncer la barrière, il faut tout simplement double-cliquer.



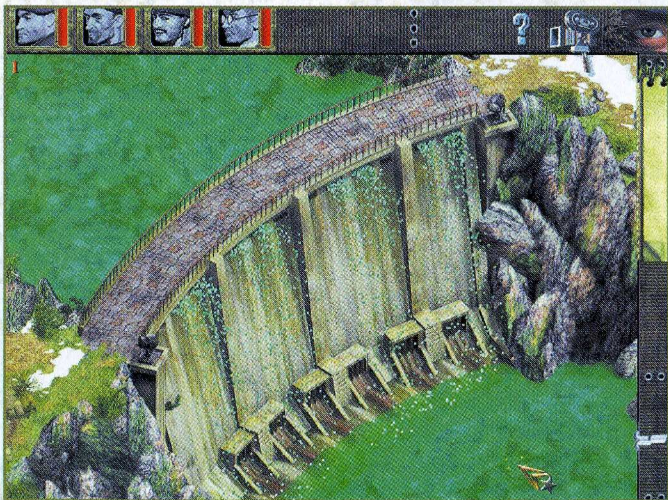
MISSION 3 : INGÉNIERIE INVERSE

LIEU : SYSENDAM (NORVÈGE)
DATE : 4 MARS 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE BARRAGE
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER ET ESPION



CHECKLIST

1. Tout d'abord, il va falloir que vous vous occupiez de la patrouille située juste à côté de votre point de départ. Vous avez deux solutions : soit la version « bourrin » avec le BV en leur tendant une embuscade et en tirant un coup de feu dans le vide, soit la version « petit fûté » en utilisant le piège de l'AR. À vous de voir, selon vos tempérament !
2. Prenez le NG et rampez le long du haut de la carte pour aller tuer au couteau le garde dans la neige. Occupez-vous ensuite du garde situé à gauche à côté des rochers, et de l'autre vers le rivage un peu plus en bas. Sachez que vous serez toujours plus discret en rampant qu'en marchant. Plongez ensuite dans la flotte pour ressortir tout en bas à droite de l'écran, de l'autre côté des baraquements. Tuez le garde qui traîne dans le secteur et récupérez le canot pneumatique. Replongez dans l'eau pour rentrer discrètement, dans le camp de droite toujours. Faites le ménage dans les gardes, au couteau à l'intérieur, et à l'extérieur aussi. Voilà la moitié droite de la carte complètement nettoyée ! Allez maintenant chercher l'Espion en canot, afin qu'il aille prendre un uniforme dans le camp que vous venez de « visiter ».
3. Maintenant que votre ES est déguisé au goût du jour, il peut se balader tranquillement dans le camp de gauche. Profitez-en pour y faire aussi le ménage tout en faisant extrêmement attention de ne pas vous faire remarquer. Un conseil, commencez par les gardes du bas et finissez par ceux qui patrouillent entre le grillage et la rivière. Essayez de faire cela au maximum au couteau, sinon utilisez votre injection de poison mortel. Une fois que le nettoyage de printemps est terminé, vous pouvez d'ores et déjà retourner de l'autre côté pour attendre le camion qui viendra chercher toute l'équipe en fin de mission.
4. Utilisez maintenant votre NG avec le canot pneumatique pour amener l'AR jusqu'au grillage de l'autre côté de la rivière. Utilisez les tenailles de ce dernier pour faire un trou dans la clôture et rentrez dans le camp. Prenez-y les deux charges d'explosifs et retournez dans le canot.
5. Avec le NG, amenez l'AR en bas du bunker situé à gauche du barrage et placez-y la première charge. Dégagez immédiatement et placez-vous le long de la rive opposée pour éviter l'explosion. Foncez alors vers le barrage et déposez la deuxième charge au centre. Enfin, déguerpissez rapidement et débarquez tout ce petit monde sur la rive de droite. Il ne vous reste plus maintenant qu'à observer le feu d'artifice final et à attendre le camion pour évacuer les lieux.



MISSION 4 : ŒIL POUR ŒIL

LIEU : TRONDHEIM (NORVÈGE)
DATE : 10 MARS 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE QG SITUÉ DANS UNE VILLA DE STOKKAN
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR ET SNIPER



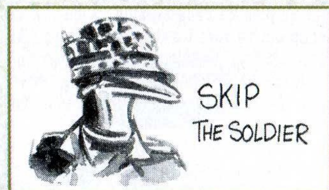
CHECKLIST

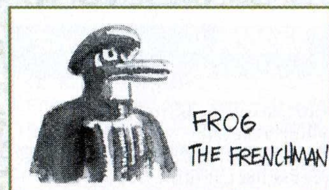
1. Avec le BV, faites le ménage à coups de poignard en progressant à tâtons dans toute cette partie de la carte. N'allez pas par contre vers la voie ferrée en bas : y'a trop de monde et vous ne pouvez faire d'approche à couvert.
2. Envoyez votre CH prendre le tank et allez liquider tout le monde en bas de l'écran. N'oubliez pas que, pour tirer, il faut maintenir la touche « CTRL » enfoncée et cliquer là où vous désirez faire feu.
3. Utilisez maintenant votre SN pour dégommer le garde de l'autre côté du pont. Car si vous avancez à découvert, il grimpera sur sa moto et ira donner l'alerte aux gardes situés dans la maison à gauche de l'entrée de la villa. Vous devrez peut-être utiliser aussi ses talents pour dégommer la patrouille qui tourne dans le coin. En général, elle finit tôt ou tard par tomber sur le cadavre. Faites maintenant traverser tous vos hommes de l'autre côté du pont, en évitant bien évidemment le train.
4. Il va falloir faire le ménage à l'extérieur de la villa. Pour cela, utilisez les talents de votre BV et de son couteau. Pensez toujours qu'il faut s'occuper d'un garde à la fois : attirez-le discrètement, tuez-le et passez au suivant. Sachez aussi progresser furtivement en observant les zones couvertes par des regards ennemis. Rendez-vous maintenant au point de largage des munitions. Vous y trouverez des balles pour votre SN, des charges explosives pour l'AR et la mitrailleuse (cool !!!) pour le CH.









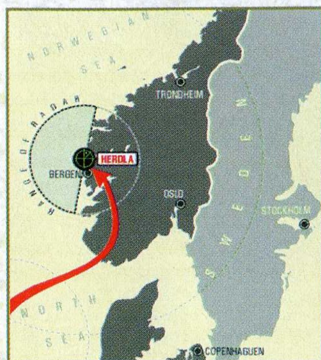


5. Avant de pénétrer dans la villa, une petite diversion serait la bienvenue. Vous avez deux possibilités : soit vous amenez le camion à l'entrée et vous le faites sauter avec une grenade, soit vous faites sauter la baraque en haut à droite du camp. À vous de voir, mais sachez que la deuxième solution permet aussi de se libérer d'une menace potentielle. Une fois à l'intérieur de la première enceinte, balancez une grenade sur la mitrailleuse à gauche pour libérer le passage. Et ensuite, procédez comme d'habitude pour le reste des hommes qui traînent dans le coin.

6. Il ne vous reste plus qu'à poser une charge sur les marches de la villa et à vous emparer de la vedette en bas du ponton. Une fois tout le monde à bord, dirigez-vous vers le haut de la carte. N'oubliez pas, bien évidemment, que seul le CH peut piloter les véhicules.

MISSION 5 : JUSTICE AVEUGLE

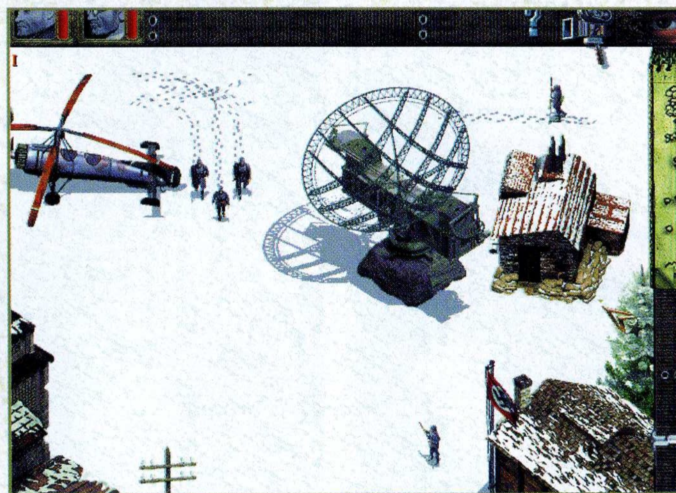
LIEU : HERDLA (NORVÈGE)
DATE : 2 MAI 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LA STATION RADAR
EQUIPE : BÉRET VERT ET ESPION



CHECKLIST

1. Faites le ménage dans les gardes qui patrouillent dans tout le secteur, en les attirant soit avec le leurre du BV, soit avec des traces de pas dans la neige, soit en les distrayant avec l'ES. Liquidez-les à coup de couteau et pensez à cacher les cadavres au fur et à mesure. Ne vous précipitez pas et faites bien attention où vous mettez les pieds. D'ailleurs, n'essayez pas trop de vous amuser avec la patrouille tout en bas vers la maison, contentez-vous de les esquiver en vous enterrant dans la neige avec BV pour aller vous cacher derrière la baraque. Attention à bien suivre les pas de la patrouille, car la zone est minée.

2. Pendant ce temps-là, prenez le télécabine avec l'ES et faites une petite piqûre



amicale au garde qui attend en haut. Attention, car maintenant il va falloir être rapide. En effet, il faut tuer les deux gardes en bas à droite sans que la patrouille s'en aperçoive. Pour cela, il faut aller se placer à côté du garde tout en bas. Attendez que la patrouille fasse demi-tour et remonte vers le haut de l'écran pour le tuer, foncez sur le deuxième au-dessus et placez-vous au-dessus, voire un peu à gauche, de la patrouille pour enfin leurs parler afin qu'ils ne regardent que vous et surtout pas en bas. Ouf !!!

3. Le chemin est maintenant libre, vous pouvez envoyer le BV escalader la roche à droite. Une fois en haut, planquez les corps des gardes derrière la maison en bas à droite. Si le champ de vision de la patrouille en pleine discussion avec votre ES vous le permet, allez discrètement tuer au couteau le garde tout en haut à droite. Pensez à cacher son corps. Placez maintenant un baril à côté de l'antenne. Allez vous enterrer au pied de celle-ci, après avoir tiré un coup de feu vers les deux barils à gauche afin d'attirer la patrouille. Une fois que celle-ci est suffisamment près des barils, tirez dessus avec l'ES ou le BV pour les faire exploser.

4. La mission touche à sa fin, éloignez un tant soit peu vos hommes de l'antenne et faites péter le baril pour la faire exploser. Enfin, évacuez la zone en prenant l'hélico.

MISSION 6 : LA MENACE DE LEOPOLD

LIEU : MASI (NORVÈGE)
DATE : 10 MAI 1941
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE CANON LONGUE PORTÉE BAPTISÉ LEOPOLD
EQUIPE : BÉRET VERT, ARTIFICIER ET SNIPER





CHECKLIST

1. Bien que d'apparence assez difficile, cette mission est un vrai régal. Elle va vous apprendre notamment à perfectionner vos techniques d'embuscade. Par exemple, avant on utilisait le leurre du BV pour attirer un garde et le tuer. Maintenant, imaginez qu'un garde est intouchable car il est en plein dans le champ de vision d'un autre garde. Eh oui, comment faire ? C'est tout simple, on va utiliser le leurre qui se commande à distance, afin de dérouter le deuxième garde. Vous aurez ainsi assez de temps pour tuer l'autre et planquer son corps. C'est le gros avantage du leurre, car il peut être commandé à distance. C'est beau, la technologie ! À vous de jouer maintenant, et nettoyez-moi les ruines en dessous de votre position de départ. Procédez par ordre et méfiez-vous du blindé qui patrouille dans le coin.



2. Continuez votre progression vers le bas de la carte, et pensez à utiliser votre SN. Par contre, n'oubliez pas que même si vous pouvez tuer de très loin avec son arme, les corps ne disparaissent pas pour autant. Il faut donc aligner uniquement des ennemis un peu isolés. Ainsi, profitez du décor et plus particulièrement des murs et de tous les obstacles qui bouchent la vue des soldats. Enfin, n'essayez pas de vous infiltrer tout de suite dans le « champ » de tentes, au centre de la carte : il est beaucoup plus abordable par la droite.

3. Amenez tous vos hommes vers la vieille maison en ruine, en bas de l'écran, et je dis bien TOUS vos hommes ! N'en laissez pas traîner un seul : il pourrait se faire découvrir et ainsi déclencher l'alerte. Il faut toujours s'assurer que tous les membres de votre équipe sont dans des zones non couvertes par l'ennemi. Ce serait trop bête, de rater une mission parce que vous avez oublié l'un de vos hommes. Prenez votre BV et liquidez les deux gardes qui patrouillent tout en bas à droite de la carte. Pensez à utiliser le décor pour avancer à couvert.

4. Occupez-vous maintenant du camp à gauche du canon et n'oubliez pas les qualités de votre SN. Remontez ensuite gentiment le long de la voie ferrée vers le haut de l'écran. Faites le tour du bâtiment avec le drapeau, dont il faudra s'occuper plus tard, et liquidez les gardes à droite.

5. La seule résistance ennemie est désormais située dans le bâtiment à droite de l'écran. Nettoyez-moi ces trois gardes de pacotille avec le BV et son leurre magique.

6. Vous voilà prêt à faire tout péter ! Avec votre AR, placez une charge devant le bâtiment avec le drapeau et sur le côté gauche du canon. Planquez vos hommes en haut à droite de l'écran et faites péter les charges. Attendez maintenant le camion qui va vous évacuer. Et pour ceux qui n'auraient pas compris le coup de la charge sur le bâtiment avec le drapeau, je vous explique et prenez des notes, ça servira plus tard. Étant donné qu'en cas d'alerte ou autre explosion, par exemple, des gardes sortent en masse de ce genre de bâtiment, au moment de l'explosion du canon, ils auraient tous déboulé à vos fesses et vous auraient canardé pendant l'évacuation en camion jusqu'à ce qu'il explose. Eh oui, il faut penser à tout !

MISSION 7 : CHASSE AUX LOUPS

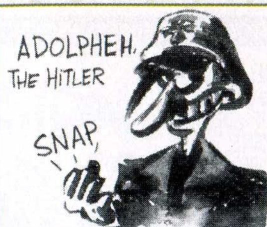
LIEU : ARENDAL (NORVÈGE)
DATE : 7 FÉVRIER 1942
OBJECTIF : SABOTER LES SOUS-MARINS U-BOAT
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR ET ESPION



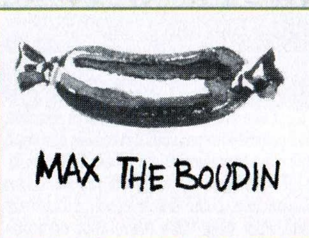
CHECKLIST



1. Prenez l'ES et faites une injection mortelle au garde à côté du séchoir. Planquez son corps derrière ce dernier et remontez ensuite distraire la patrouille tout en haut. Cela va permettre à l'AR de récupérer les charges explosives. En effet, avec les traces de pas dans la neige, sans diversion, ce dernier se serait fait repérer tout de suite. Retournez maintenant dans la zone du « séchoir » et faites le ménage avec l'ES. Le principale problème que vous allez rencontrer est la patrouille de trois hommes qui regardent un peu partout. Alors pensez à bien ramasser les corps après chaque exécution. Allez taper la causette avec cette fameuse patrouille afin qu'elle ne regarde que le coin des murs à droite. Cela va vous permettre de faire rentrer votre CH et votre AR. Le premier devra s'emparer du blindé situé le long du quai et aller se placer en face de la sortie du bâtiment avec le drapeau. En ce qui concerne l'AR, placez une charge sur le canon du haut, courez et placez en une autre sur le canon du bas. Éloignez-vous ensuite en vous plaçant contre le mur au-dessus. C'est à partir de ce moment qu'il va falloir enlever ses moufles et faire preuve de rapidité. Ainsi, les deux explosions vont déclencher l'alarme, faire sortir tous les soldats du baraquement et faire aussi bouger la patrouille qui papotait. Heureusement pour vous, votre CH a hérité d'un nouveau jouet, alors liquidez-moi tout ce qui se présente à vous jusqu'à ce que plus rien ne bouge dans ce secteur. Faites tout de même attention à l'ES et à l'AR.
2. Changement de côté, prenez votre BV et rampez le long du haut de la carte. Liquidez tout ce qui se présente à vous, en vous dirigeant vers le côté gauche de l'écran. Une fois que vous avez rejoint le reste de l'équipe, réunissez tout le monde autour du NG. Avec le BV, poursuivez votre opération de nettoyage vers le bas de la carte. Le but étant d'amener tout le monde à la barque en bois tout en bas. Ne vous faites pas blesser quand même, et mettez en pratique ce que vous avez appris dans les missions précédentes. Une fois tout ce petit monde embarqué dans la coque de noix, dirigez-vous vers le quai des sous-marins. Méfiez-vous de la patrouille au niveau du phare.
3. Faites débarquer l'AR et placez ses deux dernières charges sur les sous-marins. Enfin, une fois qu'il est remonté à bord, dirigez-vous vers la bouée rouge en bas de l'écran. Mais attention, attendez bien que les sous-marins explosent avant de quitter la carte.









COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES

TOP SECRET

NAME	RUSSELL HANCOCK A.K.A. "INFERNO"
DATE OF BIRTH	JANUARY 14, 1911
PLACE OF BIRTH	LIVERPOOL
COUNTRY	ENGLAND
CURRENT GRADUATION	SOLDIER
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET WEIGHT 175 POUNDS.
BACKGROUND	1933 Joined the Fire Department in his home town (Liverpool). 1934 Joined the high-risk Explosives Dept. 1939 Joined the Army. 1940 Volunteers for the Commandos.
MILITARY RECORD	-----Operation Chariot----- During the assault on St. Nazaire, he is responsible for the explosions that caused a great number of casualties in the German garrison and rendered the installations in the port useless for many months. Captured during this operation by the Germans and after 4 escape attempts in just 2 months, he managed to escape and return to England.
ADDITIONAL INFO	Character: outstanding valour and daring; his behaviour can even get to be rash. Has wide knowledge of explosives and a long experience in explosions. His special skill is the manufacture of explosives using almost any kind of material.

MISSION 8 : PYROTECHNIQUE

LIEU : TELL EL EISA (EGYPTE)
DATE : 19 OCTOBRE 1942
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE CENTRE DE RAVITAILLEMENT
EQUIPE : BÉRET VERT ET SNIPER



CHECKLIST

1. C'est une mission dure mais pas impossible. Vous commencez par vous apercevoir que votre équipe est littéralement encadrée par l'ennemi. Le BV va nettoyer tout le monde ; sauf le soldat qui s'occupe, posté sur le canon à l'extrême droite. Pour cela, votre leurre vous sera très utile. Par contre, en tuant les deux soldats près de la descente, faites bien attention à ne pas vous faire voir par ceux qui traînent en dessous.

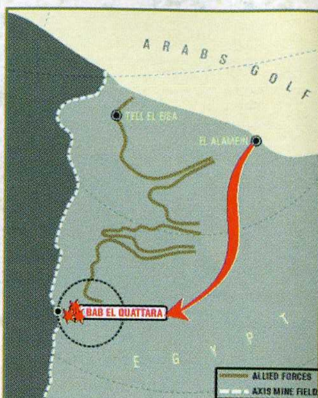
2. Prenez maintenant le SN et dégommez le garde qui patrouille à côté des barils. Mais faites en sorte qu'il soit le plus à gauche possible, pour que son corps soit invisible par le reste des troupes ennemies. Avec le BV, tuez le reste des ennemis près des tentes. Puis reprenez le SN et alignez le garde posté au-dessus du baraquement, pendant que les soldats sur les réservoirs ne regardent pas. Enfin, éliminez le reste des ennemis qui rôdent en bas à gauche, tout en vous assurant toujours que personne ne vous voit.

3. Maintenant, le SN doit descendre le garde posté en bas du mur, juste en dessous du canon posté en haut sur le plateau. Puis cachez le SN à l'extrême gauche de l'écran. Et si l'un des gardes du dépôt se demande où est passé son pote, tuez-le avec le BV. Continuez ensuite à liquider le reste des gardes à l'intérieur du dépôt. Enfin, placez les barils explosifs comme si vous vouliez tracer un chemin en partant du réservoir d'eau à droite, puis en passant à côté des petits réservoirs à gauche et enfin en redescendant entre les deux gros réservoirs. Cela vous permettra de provoquer une réaction en chaîne depuis l'extérieur du dépôt. Un conseil, sauvegardez au cas où ça ne fonctionne pas du premier coup.

4. Envoyez le SN contre le mur à côté de la route où gît le corps du garde qu'il a tué tout à l'heure. Puis faites monter le BV sur le plateau afin qu'il place un baril à côté de canon. Ensuite, tout va se passer très vite. Quand le soldat sur le pont est à l'extrême droite de sa zone de patrouille, tirez sur le baril pour détruire le canon et faites descendre le BV le long de la falaise avec son pic d'escalade. Lorsque le garde du pont fonce vers le SN, tirez-lui dessus au pistolet. Et faites de même avec la mitrailleuse située avant le pont. Enfin, tirez sur le baril situé à côté du réservoir d'eau et déclenchez ainsi la réaction en chaîne, détruisant tous les objectifs de la mission. Une jeep viendra récupérer les membres de votre équipe, une fois la mission achevée.

MISSION 9 : UN APPEL DE COURTOISIE

LIEU : BAB EL QUATTARA (ÉGYPTE)
DATE : 20 OCTOBRE 1942
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE CAMP DE LA 21e DIVISION PANZER
EQUIPE : BÉRET VERT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR, SNIPER ET ESPION



CHECKLIST

1. Après la mission précédente, celle-ci va ressembler à une promenade de santé. Le BV, le SN et l'AR commencent en bas de la carte, alors que les deux autres commandos débutent en haut. Heureusement pour vous, l'ES a conservé un uniforme allemand depuis sa dernière mission. Envoyez-le dans le camp par la porte de droite, pour qu'il aille tuer les gardes vers la clôture en bas à gauche à coup de poison. Puis retournez dans le camp, empoisonnez le garde près du bunker et cachez son



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES — TOP SECRET

NAME	JERRY "TINY" MCHALE
DATE OF BIRTH	SEPT 17TH 1909
PLACE OF BIRTH	CHICAGO
COUNTRY	USA
CURRENT GRADUATION	SARGENT
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET 5 INCHES WEIGHT 220 POUNDS.
BACKGROUND	Enlists in US Marines in 1937. 1934-37 Judo Champion on the United States 1938 Receives accomodation for close combat skills 1938 Receives Reprimand for severely beating fou men in a New York bar 1939 Condemned to 15 years of hard labor for knocking Out superior during a training exercise 1940 Sentence is commuted for enlisting into the Commando corp
MILITARY RECORD	-----Operation on the island of Vaagso---------- Promoted to sergeant for his heroic actions. Cut off from his unit and without ammunition, he infiltrated a bunker and eliminated 16 enemy soldiers before returning to the Allied lines. -----Incursion at he Tmimi Air Field----------- Given a Distinguished Service Medal after attacking one of the airfield's watchtowers with a bayonet while under enemy fire. Despit receiving light wounds in one arm, he eliminated 15 enemy soldiers before being assisted by his mates.
ADDITIONAL INFO	Extremely violent temper when provoked. Loves to read poetry for relaxation. Discipline is less than stellar. Afraid of dogs. Great calm and initiative while in stressful comba situations. Very fit individual who excels in close combat. Lethal skill with all bladed weapons.

corps derrière. Faites de même pour le garde qui patrouille près du bunker. Ensuite, tuez les deux soldats situés près de la porte de droite et dissimulez leurs corps à l'extérieur du camp. Après cela, allez distraire la patrouille pour permettre aux trois commandos d'en bas d'entrer dans le camp. Faites-les entrer immédiatement dans l'armurerie et tuez les deux soldats qui restent. Vous pouvez maintenant faire rentrer le CH à l'intérieur du camp. Garez le camion citerne juste devant le tank du milieu, pendant que l'AR place ses explosifs à côté du bunker et des baraquements. D'autre part, placez le piège à loups au centre de la porte de droite pour ralentir la patrouille extérieure, quand elle entre dans la base. Le BV doit maintenant placer des barils explosifs, à côté du reste des bâtiments et de l'antenne. Pour l'antenne, faites bien attention à placer le baril à l'intérieur des sacs de sable. Enfin, cachez tout le monde sauf l'ES, dans le bâtiment à côté du camion.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES

TOP SECRET

NAME	SID PERKINS
DATE OF BIRTH	APRIL 4, 1910
PLACE OF BIRTH	BROOKLYN
COUNTRY	UNITED STATES OF AMERICA
CURRENT GRADUATION	SOLDIER
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET 2 INCHES WEIGHT 183 POUNDS
BACKGROUND	Long criminal career in the USA (car theft, armed robbery, etc). 1934-37 Worked as a Car Mechanic by day and a thief by night. 1937 Leaves for England fleeing from a prison term. 1938 After being sought by American authorities, he enlists in the British Army. 1938-40 Collaborates with the Foreign Office in testing vehicles and arms stolen from the enemy. 1941 Meets Paddy Maine, who recruits him for the Commandos.
MILITARY RECORD	-----Tamet Airfield----- In the assault on the Tamet airfield together with the LRDG, after destroying 8 German fighters with his Jeep's machine gun, and with no ammunition left, he got rid of 4 more by smashing his vehicle into them. Suffered severe burns. -----Oran Beach----- Awarded medal for holding off a company of Italian regulars in the German tank he captured. He thus enabled the extraction of a squad of collaborators.
ADDITIONAL INFO	Very mistrustful character: he does not have good relationships with his teammates. Wide knowledge of mechanics. Able to drive and repair all types of land vehicles. During his time in the Foreign Office he acquired



2. Faites en sorte que l'ES mette fin à sa petite discussion avec la patrouille et tire dans le baril situé à côté du bâtiment des communications, quand celle-ci passe à côté. Ensuite, l'AR doit faire péter les deux charges, et le camion citerne explose automatiquement. Utilisez le SN pour dégommer les patrouilles extérieures, quand elles rentrent dans le camp. Une fois que tout est calme, placez tout le monde dans le camion et évacuez les lieux par la porte en bas à gauche.



MISSION 10 : OPÉRATION ICARE

LIEU : AL AGHEILA (LIBYE)
DATE : 14 NOVEMBRE 1942
OBJECTIF : LIBÉRER LE CAPITAINE GREGOR MCRAE ET DÉTRUIRE L'ENTREPÔT DE BOMBES
EQUIPE : BÉRET VERT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR ET SNIPER



CHECKLIST

1. Votre équipe commence à gauche de l'écran. Vous devrez abattre quatre soldats et une patrouille. Utilisez une des grenades de l'AR pour la patrouille. Sinon, vous pouvez utiliser librement votre pistolet dans ce secteur, alors ne vous en privez pas !

2. Cette deuxième phase est assez difficile. Vous devez tuer le soldat situé à l'extérieur du camp et placer le leurre à côté du mur en bas de l'écran. Utilisez-le pour distraire le garde juste à



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES

COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
1A. RICHMOND TERRACE
WHITEHALL. S.W.1

TOP SECRET

NAME	RENE DUCHAMP A.K.A. "SPOOKY"
DATE OF BIRTH	NOVEMBER 20, 1911
PLACE OF BIRTH	LYON
COUNTRY	FRANCE
CURRENT GRADUATION	SOLDIER
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET 4 INCHES WEIGHT 179 POUNDS.
BACKGROUND	1934 Joins the French Secret Service. 1935-38 Chief of Security at the French Embassy in Berlin. 1939 Enlists in the French Army at the start of the war. 1940 After the German invasion he joins the Resistance. Contacted by the Commando corps he collaborates occasionally with the British Commandos in special operations.
MILITARY RECORD	Has participated in numerous sabotages, being responsible for the destruction of at least three trains, fourteen tanks and over thirty land vehicles. His information about the position and movement of the German troops es very valuable to the British Secret Service

côté, pendant que le BV escalade le mur du haut. Tuez au passage le soldat qui patrouille à côté de la zone de détention. Éliminez les trois autres soldats présents dans cette partie de la base et cachez leurs cadavres à côté de l'armurerie.

3. Utilisez le SN pour tuer le soldat placé dans le coin en haut à droite des tentes. Le BV peut alors poignarder les deux autres ennemis à droite près des baraquements, mais uniquement quand la patrouille ne regarde pas dans cette direction. Envoyez un autre commando pour libérer le pilote et cachez-le dans l'armurerie.

4. Prenez le SN et le BV pour éliminer le reste des troupes ennemies dans le secteur. Le SN devrait se placer en position de tir vers le mur du bas entre les deux hangars à tanks. Cachez les cadavres pour éviter d'être repéré par la patrouille, et faites venir l'AR et le CH. Pendant ce temps-là, planquez les autres commandos dans l'armurerie. Ensuite, alors que l'AR se place entre les deux hangars à gauche, le CH devra attendre derrière le mur à côté du hangar vide en bas. Quand la patrouille se dirige vers le haut, l'AR doit rapidement lancer une grenade sur chacun des hangars à proximité afin de détruire les tanks qui s'y trouvaient. Puis courez vers le tank vide avec le CH. L'un des deux tanks restants vous poursuivra pendant que les autres se dirigeront vers l'aérodrome. Faites de la bouillie du premier tank avec le canon principal et liquidez la patrouille ainsi que tous les renforts qui oseront pointer leur nez.

5. Une fois que la base est nettoyée, faites monter le reste de l'équipe dans le tank et dirigez-vous vers l'aérodrome. Détruisez le dernier tank et tout ce qui se présentera à vous sur le chemin. Utilisez le tank pour tuer tous les renforts qui sortiront des baraquements près de la piste. Quand tout est redevenu calme, détruisez les deux Stukas et installez tout le monde dans l'avion.

MISSION 11 : DANS LA SOUPE

LIEU : MARADAH (LIBYE)
DATE : 3 DÉCEMBRE 1942
OBJECTIF : DÉTRUIRE LES PUITS DE PÉTROLE
EQUIPE : BÉRET VERT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR, SNIPER ET ESPION



CHECKLIST

1. Ceci est la partie la plus difficile de la mission. Vous devez éliminer tous les ennemis dans cette zone. Utilisez l'ES avec son uniforme allemand pour distraire les soldats ennemis, pendant que le BV les tue avec son couteau. Éliminez ainsi tout le monde, sauf la patrouille. Placez ensuite un baril explosif sur le côté gauche du baraquement. Et au moment où la patrouille passe à proximité, tirez sur le bidon pour tout faire péter. Cachez votre BV car des soldats vont venir voir ce qu'il se passe. Reprenez ensuite votre ES et faites en sorte de les distraire. Pendant ce temps, placez un autre bidon derrière eux avec le BV. Par contre, avant de le faire exploser, amenez le reste de l'équipe dans cette zone.

2. Utilisez le SN pour descendre le soldat situé sur la crête à droite du baraquement. Puis cachez-vous dans le petit bâtiment à côté de la porte. Prenez votre AR et posez un piège à gauche du château d'eau. Une fois que tout est prêt, tirez sur le baril et éliminez une nouvelle patrouille. De nouveau, cachez tout le monde excepté l'ES. À ce moment-là, trois ou quatre soldats vont se pointer. Le piège à loups devrait en tuer un. Pour les autres, éliminez-les comme bon vous semble, même en utilisant votre pistolet si ça vous chante.

3. L'ES doit maintenant courir à travers les lignes ennemies, jusqu'à la zone où est garé le half-track. Distrayez les soldats aux alentours, de manière à permettre au BV d'escalader la crête et de nettoyer le secteur. Pensez aussi à tuer le soldat situé de l'autre côté de la porte en utilisant votre leurre.

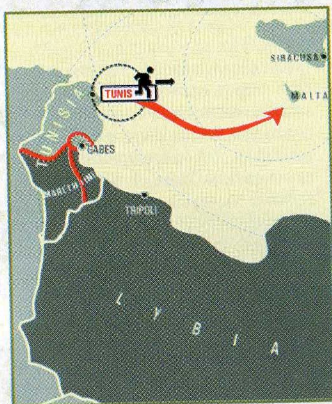
4. Faites ramper votre SN vers le centre de la zone jusqu'à ce qu'il ait dans sa ligne de mire les deux gardes situés en haut des baraquements. Descendez-les et dès que la voie est libre, faites monter le CH dans le half-track. Prenez alors le contrôle du CH et déplacez-vous vers les baraquements et tuez tous les soldats et les divers renforts dans cette zone avec la mitrailleuse du half-track.

5. L'ES doit maintenant distraire la patrouille, en haut à gauche, pendant que l'AR place des explosifs sur les deux puits en bas et devant la sortie du tunnel en haut. Ensuite, faites tout péter d'un seul coup puis amenez le half-track avec le CH sur la rouge, près de la crête située au-dessus des deux derniers puits. Tuez tous les ennemis que vous croiserez sur le trajet. Tirez sur le camion citerne, quand celui-ci se trouve entre les deux puits de pétrole, pour provoquer une petite réaction en chaîne. Pour parachever la mission, faites monter toute votre équipe dans le véhicule et prenez la route qui s'en va à gauche.



MISSION 12 : SUR LE TOIT

LIEU : TUNIS (TUNISIE)
DATE : 15 MARS 1943
OBJECTIF : ÉVACUER TOUS LES MEMBRES DU COMMANDO AINSI QUE VOTRE INFORMATEUR RETENU PRISONNIER
EQUIPE : BÉRET VERT, SNIPER ET ESPION

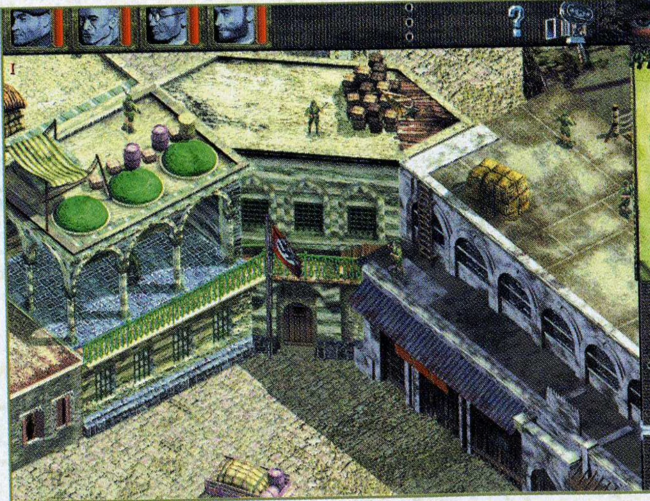


CHECKLIST

1. Vous voilà encore face à face avec une mission assez difficile. L'ES doit commencer par distraire la patrouille, de telle manière que le BV pourra tuer le garde qui traîne à côté de lui. Cachez ensuite son corps et vous-même derrière le coin du bâtiment. Ensuite, l'ES devra tuer le soldat près des escaliers pour que le BV puisse monter et l'aider à éliminer les deux gardes en haut des escaliers et celui en dessous du balcon avec les arcades. Par contre, laissez le soldat qui surplombe la cour, vous vous en occuperez plus tard.
2. Attention, ça va se compliquer, concentrez-vous ! Montez le long de l'échelle tout en haut de la carte pour accéder au niveau le plus haut. Utilisez l'ES pour distraire le soldat à côté de l'échelle et pour empêcher qu'il regarde vers l'échelle ou vers la petite maison dans laquelle se trouve le SN. Amenez-y d'ailleurs le BV. Puis sortez votre SN et faites-le se cacher à gauche. Il peut alors descendre les deux soldats les plus proches, sans inclure celui qui parle avec l'ES. Si par hasard un ou des soldats viennent voir ce qu'il se passe en voyant les corps, dégommez-les aussi. Maintenant, rampez vers la droite, de telle manière à pouvoir éliminer les trois soldats qui surplombent la cour. Enfin, si vous voyez un ennemi qui traîne, n'hésitez pas à le tuer pour finir de nettoyer ce secteur.

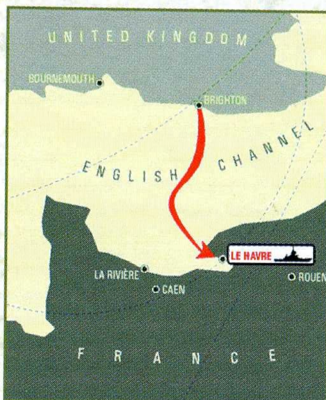


3. L'ES doit maintenant retourner dans la première partie de la carte et distraire le soldat qui reste et qui surveille la « cour » depuis les hauteurs. Quand la patrouille ne regarde pas, le BV peut descendre le long d'une des échelles pour éliminer les deux gardes au-dessus de la prison. Maintenant, l'ES peut aller distraire la patrouille dans la cour, pendant que le BV ira tranquillement tuer le garde à qui parlait l'ES juste avant. Descendez vers la prison et libérez l'informateur. Enfin, regroupez tous les commandos sur les toits.
4. L'ES et le BV vont devoir travailler en totale coopération et en toute synchronisation pour tuer les sept soldats de la zone en bas à droite. Pensez aussi à utiliser le leurre du BV, c'est tellement pratique. Ce n'est pas le plus difficile, vous avez vu pire, à vous de bien gérer votre équipe et la compétence de chacun de ses membres.
5. Pour nettoyer la partie avec la mosquée, l'ES va être de toute première utilité. Il doit éliminer tous les ennemis dans ce secteur en commençant par celui en haut à gauche. Son corps attirera sûrement des curieux que vous éliminerez aussi. Continuez ainsi jusqu'au dernier. Faites bien attention de ne pas vous faire repérer.
6. Maintenant, l'ES doit s'occuper des gardes au sol en bas à gauche. Puis il devra distraire la patrouille pour que le reste de l'équipe puisse s'avancer dans l'allée à droite. Attendez enfin que la patrouille reprenne sa ronde et qu'elle se dirige vers la gauche. Foncez alors vers la Kubelwagen (la voiture !) et faites monter tout le monde dedans. Et vous voilà maintenant en route vers la fin de la mission !



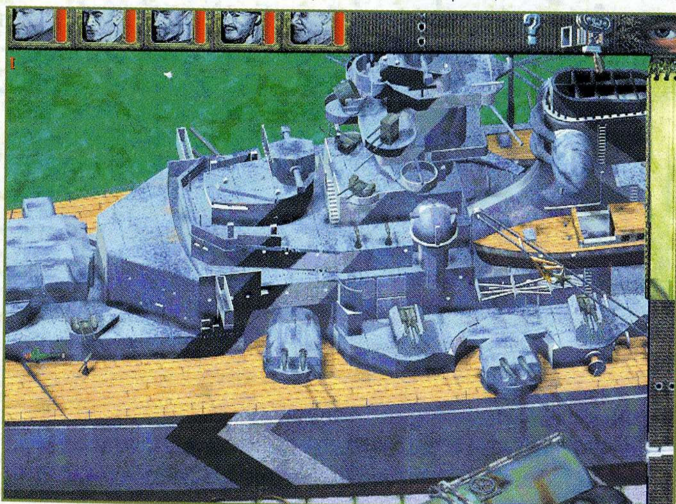
MISSION 13 : DAVID ET GOLIATH

LIEU : LE HAVRE (FRANCE)
DATE : 15 MAI 1944
OBJECTIF : DÉTRUIRE LA RÉPLIQUE DU NAVIRE BISMARCK
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR ET SNIPER



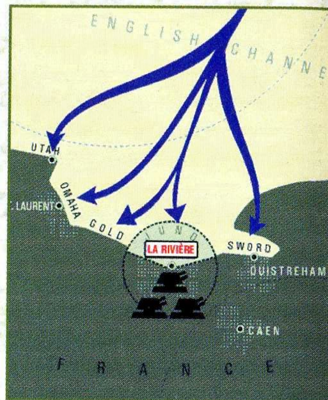
CHECKLIST

1. Amener le NG dans la flotte. Quand la porte s'ouvre pour le bateau, nagez à l'intérieur avant qu'elle ne se referme. Montez le long de la rampe à gauche et tuez le soldat qui s'y trouve. Le BV peut désormais monter le long du côté droit avec son pic d'escalade et tuer les quatre soldats postés ici. Avant de retourner dans l'eau, le NG devra ouvrir la porte.
2. Le NG devra maintenant nager vers la rampe à côté du camion et tuer les deux gardes qui s'y trouvent. Embarquez ensuite le BV dans le bateau et amenez-le jusqu'à cette rampe. Cachez ensuite le bateau à droite de la rampe. Pendant que le NG nagera vers la rampe de la partie gauche du quai central, le BV devra ramper jusqu'au soldat à la fin du quai. Tuez-le au couteau quand personne ne regarde et retournez ensuite vers la rampe où il y a le bateau. Le NG peut alors jaillir de la flotte et descendre au pistolet les gardes de son côté.
3. Voici la plus difficile partie de cette mission. Le CH doit bouger le camion pour qu'il soit en face du garage. Puis le SN doit se mettre en position de tir entre le garage et la grue le long du bord bas du quai. Il devra attendre que la patrouille ait fait demi-tour et se dirige vers le haut de la carte. Tuez alors le soldat de derrière puis les deux autres. Il faut être très rapide et très précis. Pensez à sauvegarder avant, il faudra peut-être recommencer plusieurs fois. Enfin, servez-vous du BV pour éliminer au couteau les soldats qui pourraient venir voir ce qu'il se passe.
4. Utilisez le SN pour tuer le soldat situé à côté de la baraque de la porte du haut. Puis envoyez rapidement le BV et le NG pour finir le reste des ennemis. Le camion doit être précisément placé sur le quai central. Il faut qu'il se place à la verticale sur l'avancée du quai, juste en dessous de la grosse grue située à gauche du garage. Il pourra ainsi bloquer le champ de vision de l'ennemi. L'AR peut maintenant placer des explosifs à côté des réservoirs d'essence. Enfin, faites monter en vitesse tout le monde dans le bateau et ramez pour vous placer au bord de l'écran à gauche juste au-dessus de la jetée en bas à gauche.
5. Le CH devra prendre le contrôle du canon sur le quai, pendant que le NG ira se placer dans le petit sous-marin. Tirez une torpille à la proue du destroyer puis ramenez le sous-marin jusqu'au quai le plus proche pour pouvoir en sortir, replongez dans la flotte et retournez à la nage jusqu'au bateau. L'AR peut maintenant faire sauter les explosifs, et le CH devra descendre le navire de patrouille dès qu'il apparaîtra en bas à gauche. Par contre, le camion ne bloquera pas éternellement le tank, faites donc monter tout le monde dans le bateau et prenez le large.



MISSION 14 : LANCEMENT DU JOUR J

LIEU : LA RIVIÈRE - ZONE JUNO (FRANCE)
DATE : 25 MAI 1944
OBJECTIF : DÉTRUIRE LES QUATRE CANONS CÔTIERS
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR ET SNIPER



CHECKLIST

1. Vous allez avoir de quoi vous occuper avec cette mission, car il y a au moins cinquante soldats ennemis à travers toute la carte. Pour commencer, le NG devra s'occuper de la patrouille à côté de la plage. Tuez-les un par un en revenant dans la flotte, pour vous cacher si nécessaire en chaque soldat. Vous pouvez utiliser le pistolet si besoin est. Faites débarquer vos hommes et envoyez le BV s'occuper du soldat sur la crête, pendant que l'AR utilisera son piège à loups pour s'occuper de l'autre patrouille. Comme pour la patrouille précédente, tuez les soldats un par un.
2. Vous devez maintenant nettoyer la zone autour du premier canon. Utilisez votre leurre pour en éliminer un maximum. Le SN peut se faire un petit plaisir avec le soldat en haut du canon. Pendant ce temps-là, l'AR et le BV s'occuperont du reste. Par contre, avant de vous attaquer à n'importe quel soldat, vérifiez bien qui peut vous voir, car il y a beaucoup de monde dans le coin. Enfin, l'AR peut poser une charge devant le canon une fois que la voie est libre.
3. Il y a plus de vingt soldats dans la partie droite de la carte. Commencez par descendre ceux qui sont sur la crête et surtout tuez le plus vite possible les gardes postés avec des mitrailleuses. Essayez plutôt de commencer par le bas de la zone pour remonter ensuite



vers le haut. L'astuce principale est de rester hors de la vue de la patrouille pour qu'elle ne déclenche pas l'alarme. Placez des explosifs devant les deux canons.

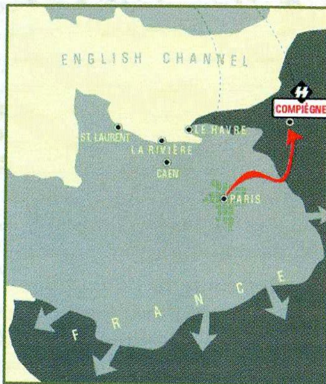
4. Dans la partie haute de la carte, commencez par descendre les deux gardes à droite du baraquement. Puis, faites nager le NG vers le coin en haut à gauche de la carte. Il pourra ainsi approcher et tuer les gardes à côté du tank sans se faire repérer. Ensuite, déplacez-le vers la droite en longeant la côte et en vous cachant derrière les blocs. Positionnez ensuite le SN en haut à gauche du baraquement, de telle manière qu'il soit caché aux ennemis sur la plage. Le NG devra tuer le soldat juste à côté de lui et retourner derrière les blocs. Maintenant, c'est la fête foraine, car le SN doit dégommer tous les soldats qu'il aperçoit entre le baraquement et le tank. Après cela, il retournera avec le reste des troupes en arrière. Il faut faire bien attention à ce que tout le monde soit caché dans le petit trou à droite du baraquement, c'est très important pour la suite. Une des patrouilles va sonner l'alarme, donc c'est le moment de tout faire péter en déclenchant tous les explosifs.

5. Si vous vous êtes bien caché, les renforts passeront à côté de vous sans vous voir. Une fois que la côte est libre, envoyez le CH le long du bord et jusqu'au tank. Montez dedans et tuez tous les ennemis que vous croiserez. Enfin, pour détruire le dernier canon, utilisez des barils explosifs et tirer dedans au pistolet. Faites monter tout le monde dans le tank et retournez au bateau.



MISSION 15 : LA FIN DU BOUCHER

LIEU : COMPIÈGNE (FRANCE)
DATE : 26 AOÛT 1944
OBJECTIF : ÉLIMINER LE SS GRUPENFÜRHER HELMUT SCHLEPPER DIT « LE BOUCHER DE PARIS »
EQUIPE : NAGEUR DE COMBAT, CHAUFFEUR, SNIPER ET ESPION



CHECKLIST

1. L'ES doit d'abord nettoyer la zone en dessous de la rivière avec ses propres moyens uniquement. Le NG pourra tout de même lui donner un coup de main en tuant le soldat qui patrouille vers les escaliers. Faites bien attention, car beaucoup de patrouilles peuvent voir très loin puisque la zone est dégagée. À ce propos, ne vous occupez pas des patrouilles et descendez uniquement les gardes seuls dans cette zone.

2. Cachez votre ES derrière la clôture en haut à gauche de la rivière. Quand personne ne regarde, foncez grimper à l'échelle et récupérez l'uniforme. Puis tuez tous les soldats à proximité. Vous pouvez laisser les corps, sauf celui qui est dans la rue. Personne ne peut voir les corps, mais faites bien attention à ce que personne ne vous voie tuer les gardes, surtout pour le garde en haut de l'immeuble. Enfin, amenez tout votre commando dans l'immeuble à côté du camion citerne.

3. Envoyez l'ES dans la partie arrière du quartier général. Tuez le garde à côté de la barrière qui donne sur la rue. Cachez son corps dans le coin, de telle manière que la patrouille dans le parking ne le voie pas. Après, tuez le soldat tout seul dans le cimetière. Puis, après avoir tué les gardes près de l'immeuble du camion citerne, envoyez le SN dégommer les trois soldats de la patrouille du quartier général. Mais faites bien attention de garder une balle pour le commandant SS qu'il faut abattre. Pendant ce temps, l'ES devra distraire la patrouille à gauche quand ils sont près de la fontaine. Enfin, le CH devra aller garer le camion citerne au niveau des barrières du quartier général. Faites-le ramper ensuite vers le camion dans le cimetière.

4. Quand la patrouille du cimetière s'en va, faites



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES

TOP SECRET

NAME	JAMES BLACKWOOD A.K.A. "
DATE OF BIRTH	AUGUST 11, 1911
PLACE OF BIRTH	MELBOURNE
COUNTRY	AUSTRALIA
CURRENT GRADUATION	SOLDIER
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET 1 INCHES WEIGHT 181 POUNDS
BACKGROUND	Naval Engineer, studied at Oxford. Very interested in rowing, member for thre consecutive years of the team that won the famous regatta between Oxford and Cambridge. Great swimmer, he was the first person to cross the English Channel (on a bet). 1935 Enlists in the Navy 1936 Is promoted to Captain. 1938 Degraded to sergeant due to an "incident" during a stopover in Hawaii. 1940 Further problems of conduct make the General Staff give him the option of being expelled from the Armed Forces or enter the Commandos as an ordinary soldier.
MILITARY RECORD	-----Dunkirk ----- Obtains the Military Cross for his heroic behaviour, rescuing 45 soldier who were surrounded on the beach and about to be captured.

monter le CH dans le camion et dirigez-vous vers la planque. Positionnez maintenant le SN où le camion citerne était garé à l'origine afin qu'il ait une ligne de tir parfaite jusqu'à la porte principale à côté de la voiture noire. Faites ensuite monter l'ES dans le camion et faites de même pour le NG, après l'avoir fait tirer un coup en l'air pour déclencher l'alarme. Le camion citerne explosera et les renforts sortiront par l'arrière du quartier général. Ainsi, avec sa sortie principale bloquée, l'officier SS se dirigera vers la voiture noire. C'est à ce moment-là que vous l'alignerez avec la dernière balle du SN. La Mission est réussie, faites monter le SN dans le camion et quittez les lieux par la route en haut à gauche.

MISSION 16 : HALTE AU FEU

LIEU : LIÈGE (BELGIQUE)
DATE : 4 SEPTEMBRE 1944
OBJECTIF : PROTÉGER LE PONT TRAVERSANT LA MEUSE
ÉQUIPE : NAGEUR DE COMBAT, SNIPER ET ESPION



CHECKLIST

1. Tous les commandos commencent en haut à droite de la carte. L'ES devra, par lui-même, tuer les quatre gardes près de la gare et les trois autres en bas vers le bâtiment à côté de la route.

2. Vous devez maintenant récupérer un uniforme allemand. Il est situé sur une corde à linge à l'extrême droite de la carte. Tuez donc le garde à côté de la route et prenez l'uniforme quand personne ne vous regarde. Maintenant, éliminez tous les soldats seuls dans cette zone et pensez à cacher leurs corps.



3. Envoyez l'ES de l'autre côté du pont pendant que le NG plonge dans la flotte et que le SN suit en longeant la route que vient juste de nettoyer l'ES. Avec le SN, allez complètement en bas de la carte. Puis déplacez-vous un peu à gauche pour pouvoir tirer vers la zone à côté des barils. Tuez les quatre soldats de la patrouille quand ils passent en dessous des barils. Tirez vite et bien, car il faut que vous gardiez une balle pour plus tard. Puis avancez un peu en rampant jusqu'à ce qu'il puisse tirer dans la zone devant la boîte aux lettres (le petit Bunker). Puis, reprenez le NG et nagez vers la



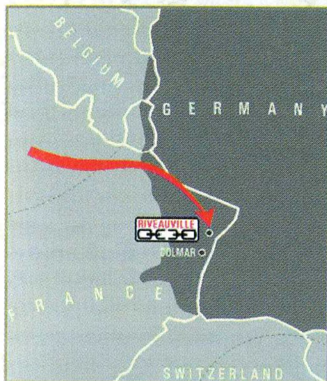
petite île en dessous du pont et attendez à côté du détonateur. L'ES peut alors faire une piqûre à l'artificier sur la rive gauche, quand personne ne regarde. Reprenez ensuite le SN et dégommez l'autre artificier, quand il passe à côté de la boîte aux lettres. Maintenez le SN en position couchée et passez au NG. Avec ce dernier, tuez au pistolet les deux derniers artificiers quand ils foncent vers le détonateur. Une fois cela terminé, nagez vers la rive en haut à droite.

4. L'ES doit maintenant tuer tous les soldats seuls sur le côté droit du pont et distraire la patrouille pour que le NG puisse monter dans le camion. Enfin, faites monter tout le monde dans le camion afin que votre équipe soit évacuée.



MISSION 17 : AVANT L'AUBE

LIEU : RIBEAUVILLÉ (FRANCE)
DATE : 28 NOVEMBRE 1944
OBJECTIF : LIBÉRER LE CHEF DE LA RÉSISTANCE, CLAUDE GILBERT, AINSI QUE TOUS LES AUTRES PRISONNIERS DU CAMP AVANT LEUR EXÉCUTION
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT ET ESPION



CHECKLIST

1. Faites passer l'ES en uniforme à travers la prison pour qu'il aille à côté du pont mobile. Manœuvrez-le pour que le BV puisse venir l'aider à tuer les quatre soldats dans cette zone. Amenez aussi le NG et remettez le pont comme il était avant pour éviter que l'ennemi ne s'infiltre par là.

2. Faites rentrer l'ES dans la prison et refermez l'entrée derrière vous. Tuez tous les ennemis avec le poison, en commençant par la gauche. Une fois que la voie est libre, montez sur le réservoir de carburant et tournez la manivelle plusieurs fois jusqu'à ce que l'essence commence à se déverser partout.

3. Avant d'ouvrir à nouveau la porte, faites bien attention à ce que les corps ne soient pas visibles. Traversez le pont et allez sur l'autre rive pour tuer les deux soldats à côté du moulin à droite. Balancez leurs corps dans la rivière. Retournez sur l'autre rive afin de distraire la patrouille vers l'entrée de la prison. Ainsi le BV pourra-t-il y entrer. Libérez les prisonniers et dirigez-les pour qu'ils se cachent derrière le mur à droite. Puis placez un baril explosif juste derrière le bunker.

4. L'ES peut maintenant laisser tomber la patrouille et retourner à l'intérieur de la prison. Tirez un coup de feu sur l'essence pour l'enflammer et descendez la patrouille dès qu'elle entre dans le camp. Le BV peut maintenant sortir et tirer sur le baril pour faire sauter le bunker. Retournez vous cacher ensuite. Des soldats vont alors venir de l'autre rive. C'est à l'ES de s'en occuper avec son poison. Vu qu'ils avancent en ligne, commencez par celui de derrière et ainsi de suite. Pour la patrouille, attirez-les avec le leurre à l'intérieur de la prison et éliminez-les un par un.

5. Maintenant, vous devez tuer tous les soldats restants sur la rive opposée. Il faudra aussi distraire la patrouille pour permettre aux commandos et aux prisonniers de traverser la rivière et d'accéder au camion. Ce dernier emmènera alors tout le monde à l'abri.



SOLUTION COMMANDOS

MISSION 18 : LA FORCE DU HASARD

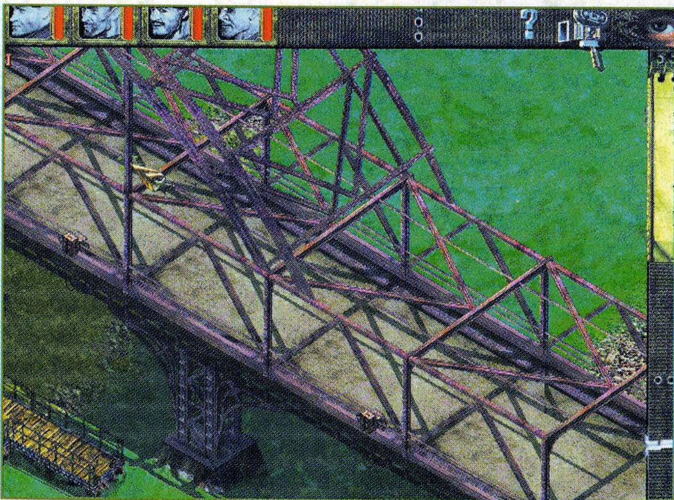
LIEU : LIÈGE (BELGIQUE)
DATE : 16 DÉCEMBRE 1944
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE PONT TRAVERSANT LA MEUSE
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, CHAUFFEUR ET SNIPER





CHECKLIST

1. La première partie de cette mission est la plus difficile. Vous devez tuer les sept soldats dans la zone de départ. Il va falloir être très précis, car il n'y a pas beaucoup d'espace entre chaque garde et on a vite fait de se faire repérer. Pour la patrouille, il faut que vous utilisiez trois hommes en simultané. En fait, il faut trois balles pour tuer un ennemi. La patrouille étant composée de trois soldats, la puissance de feu sera alors suffisante. De cette manière, vous pouvez éliminer une patrouille sans une égratignure. Il faut beaucoup d'adresse pour arriver à réaliser cette action, je vous conseille de sauvegarder avant. Mais sachez qu'une fois que vous maîtrisez cette technique, elle est extrêmement utile.
2. Nettoyez la zone à droite des rails, puis balancez une grenade pour éliminer le baraquement et les renforts. Cela endommagera aussi les rails de telle manière que le train ne pourra plus passer à la gare. Éliminez enfin tous les ennemis restants. Et comme vous venez de faire péter une grenade, vous pouvez utiliser le pistolet.
3. Envoyez le NG dans la flotte vers l'île en haut. Tuez tous les ennemis sur l'île et prenez le bateau. Rangez-le dans votre sac à dos et retournez vers le reste de l'équipe. Enfin, utilisez le bateau pour amener l'équipe sur l'extrême bord droit de l'île.
4. L'AR doit maintenant ramper jusqu'au campement et se cacher derrière la tente en haut à droite. Balancez une grenade sur la patrouille, quand elle passe à côté du soldat de l'autre côté de la tente. Ça devrait les calmer tous d'un seul coup ! Restez caché au sol derrière la tente afin que les soldats qui se pointeront alors ne vous voient pas. Le BV doit maintenant aller tuer les quatre soldats dans le campement. Pendant ce temps-là, le NG nagera et se pointera juste derrière le garde à côté du pont. Il faudra le tuer avec le harpon. Ensuite, attendez que les half-tracks quittent la carte et tuez les deux soldats sur le chemin vers le tank. Faites-y monter le CH.



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES
TOP SECRET

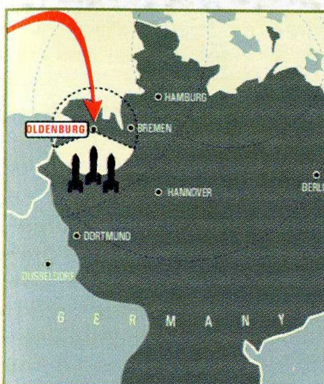
NAME	SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE Alias "DUKE"
DATE OF BIRTH	MARCH 21, 1909
PLACE OF BIRTH	SHEFFIELD
COUNTRY	ENGLAND
CURRENT GRADUATION	SOLDIER
HEIGHT / WEIGHT	HEIGHT 6 FEET 2 INCHES WEIGHT 180 POUNDS
BACKGROUND	Descends from a noble family, and is famous for his steady pulse. 1936 Gold Medal in shooting in the Munich Olympics. 1937 Enlists in the army Between 1937 and 1939 is stationed in India. He stands out as an excellent marksman. 1940 Joins the Commandos
MILITARY RECORD	-----Auchinleck Offensive ----- Is awarded a military medal when he kills the Commandant of the German garrison in Narvik with a single shot at a distance of more than 1 mile, while the officer was inspecting the positions of his troops.
ADDITIONAL INFO	Moody individual who is resented by his comrades for his good looks and charm with ladies. He hates alcohol. Deeply resents the Germans for killing his sister in a bomb raid. Cold and calculating character. Expert marksman who is extremely effective even in situations of great tension.

5. Détruisez le half-track et le bunker avec le tank. Et occupez-vous de tous les ennemis qui se pointeront et faites un gros ménage sur toute la carte. Une fois que tout est redevenu calme, envoyez l'AR sur l'île en dessous du pont pour prendre les explosifs. Placez-les sur le pont et faites péter ce dernier. Enfin, ramenez tout le monde dans le camion pour rentrer à la maison.



MISSION 19 : REPRÉSAILLES FRUSTRÉES

LIEU : OLDEMBURG (ALLEMAGNE)
DATE : 12 JANVIER 1945
OBJECTIF : DÉTRUIRE LE SITE DE LANCEMENT DE V2
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER ET SNIPER



CHECKLIST

1. Bien qu'il y ait beaucoup d'ennemis dans cette mission, vous n'aurez pas à les tuer tous pour réussir votre objectif. Le BV doit commencer par tuer les deux soldats à gauche de votre position de départ. Ainsi, le SN pourra s'avancer en rampant pour pouvoir descendre le garde au-dessus de l'entrée de la mine. Ensuite, le BV et le NG pourront s'occuper des six autres gardes dans le secteur avec l'aide du piège de l'AR. Méfiez-vous du tank dans le hangar, car il est loin d'être en panne. Il fonctionne très bien et tirera sur tout ce qui se présente dans son champ de vision.
2. Continuez à avancer vers le bas de la carte et tuez les deux soldats à côté des caisses. Le SN devra se faire les trois soldats qui patrouillent à côté de la rivière. Attention, car le soldat à côté de la mitrailleuse va voir les corps, poignardez-le avec le BV. Pendant ce temps, le NG nagera jusqu'à la mitrailleuse. Buter le soldat avec le harpon quand personne ne regarde.
3. Envoyez le NG dans le coin en bas à gauche pour tuer les cinq gardes et le chien. Faites cela sans bruit, sinon vous pourriez déclencher l'alarme dans la base.
4. Faites traverser le pont à tous vos hommes et placez une charge au milieu de celui-ci. Mais ne la faites pas exploser tout de suite ! Nettoyez la zone située en bas à gauche de la base. Le SN devra se faire le chien pour permettre au BV de grimper de long du mur et de changer le sens du tapis roulant. Cela permettra à vos hommes de rentrer dans la base. Tuez alors tous les soldats dans cette partie de la base.
5. Éliminez les trois soldats en bas à droite dans la base, en évitant la patrouille à l'extérieur. Faites sauter le pont au-dessus de la rivière et nettoyez le reste de la base en remontant. Puis utilisez le SN pour descendre le garde tout en haut à droite de la carte. Placez un baril explosif à côté de chacun des V2 et sur le côté gauche du baraquement en dessous. En ce qui concerne le baraquement à côté des V2, il faut placer un baril entre le bâtiment et le V2 de droite. Pour tout faire sauter, il faut se servir des compétences du BV et du NG. Faites-les agir en simultané et intelligemment. Commencez par faire sauter les baraquements puis les V2. Normalement, tous les renforts devraient sauter avec les baraquements. Cachez toute l'équipe et attendez que la patrouille s'en aille pour sortir de la base par la porte du bas. Faites le tour de la base par la gauche et longez la rivière pour remonter vers le haut de la carte. Utilisez la dernière charge d'explosifs de l'AR pour faire sauter la tour en haut. Enfin, faites monter tout le monde et sortez de la carte en remontant la rivière.



SOLUTION COMMANDOS

MISSION 20 : OPÉRATION WALHALLA

LIEU : GUNDELFINGEN (ALLEMAGNE)
DATE : 11 FÉVRIER 1945
OBJECTIF : RÉCUPÉRER LES PLANS DE LA BOMBE NUCLÉAIRE FATMAN ET DÉTRUIRE LA FORTERESSE
EQUIPE : BÉRET VERT, NAGEUR DE COMBAT, ARTIFICIER, CHAUFFEUR, SNIPER ET ESPION

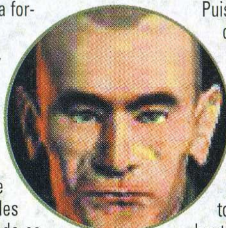


CHECKLIST

1. Cette mission est la plus difficile du jeu (normal, c'est la dernière !). Vous allez devoir utiliser toutes les compétences de vos hommes pour en venir à bout. Aussi, je vous conseille de sauvegarder souvent par sécurité. Au début de la mission, le commando est séparé. Envoyez le BV grimper le long du mur à gauche. Tuez les deux gardes sur le mur et celui au-dessus du quartier général. Descendez ensuite le long du mur en dessous de la position des deux premiers gardes et liquidez les trois qui traînent dans le coin. Attention, dès que vous vous déplacez, il faut que ce soit en rampant. Il y a beaucoup trop d'ennemis répandus dans cette base pour prendre des risques inutiles. Pensez aussi à cacher les corps de vos victimes dans des recoins de la forteresse.

2. Continuez votre progression avec le BV le long du mur d'enceinte. Tuez les gardes au niveau des deux portes, mais laissez les deux qui sont postés au niveau du « virage » tout en bas. Tuez encore trois autres gardes sur le côté droit de la base. Attention, quand vous vous déplacez sur le mur, collez-vous au maximum sur le côté extérieur pour éviter d'être vu par les soldats à l'intérieur de la forteresse.

3. Quand personne ne regarde, descendez le long de l'échelle vers le stand de tir et tuez les trois soldats à côté du mur extérieur. Cachez les cadavres vers l'échelle et activez le levier pour ouvrir la petite porte immergée qui donne sur les douves. Cela permettra au NG de se faufiler discrètement à l'intérieur de la base. Tuez tous les soldats qui s'entraînent au stand de tir, sauf celui qui est complètement à gauche. il est dans le champ de vision d'autres soldats. Il faudra s'en occuper plus tard. par contre, placez le leurre du BV à droite du soldat restant. Amenez le BV à côté de la porte en bas à droite. Et quand personne ne regarde, activez le leurre pour permettre au BV de traverser le chemin. Il pourra ainsi se cacher dans cette partie de la base. Vous n'avez qu'une seule chance pour réussir cette action, alors regardez bien ce qui se passe autour de vous et agissez intelligemment.



4. Suivez le mur vers la gauche jusqu'à l'autre porte. Tuez sans bruit les trois soldats qui traînent juste au-dessus de la porte. Cachez les corps devant la porte du bâtiment de gauche. Ensuite, tuez les trois gardes qui surveillent la porte et cachez leurs cadavres au même endroit. Dès que la voie est libre, faites entrer l'ES. Prenez l'uniforme quand personne ne regarde dans la direction de la corde à linge. Maintenant, nettoyez à fond le secteur et tuez tous les gardes restants. Attention, il se peut que des gardes du quartier général voient les corps et descendent voir de plus près. Profitez-en pour les tuer aussi.

5. Montez les escaliers avec l'ES et tuez tous les gardes autour du quartier général. Puis rejoignez le BV, et amenez les deux commandos vers le stand de tir. Il faut maintenant nettoyer le secteur de la porte juste en dessous. Ainsi, vous pourrez faire rentrer toute votre équipe à l'intérieur de la forteresse.

6. Il va falloir maintenant tuer tous les gardes dans la partie haute de la base sans déclencher l'alarme. Pendant que l'ES et le BV vont se charger de cette mission, faites longer l'AR le long du mur en bas puis à gauche pour aller placer une charge d'explosifs à côté du quartier général. Quand tout est nettoyé, utilisez le SN pour descendre le soldat qui est sur le canon lourd surplombant toute la forteresse. Enfin, faites monter le CH dans le tank.

7. Avec le tank, détruisez les V2 et tout le reste à travers tout le camp. Faites sauter aussi le quartier général. Enfin, faites monter tout le monde dans le tank et sortez en toute sécurité par la porte en bas à gauche. Félicitations !!! Vous n'avez plus qu'à admirer la séquence de fin. Et encore bravo, c'était pas du gâteau !!!

Nina



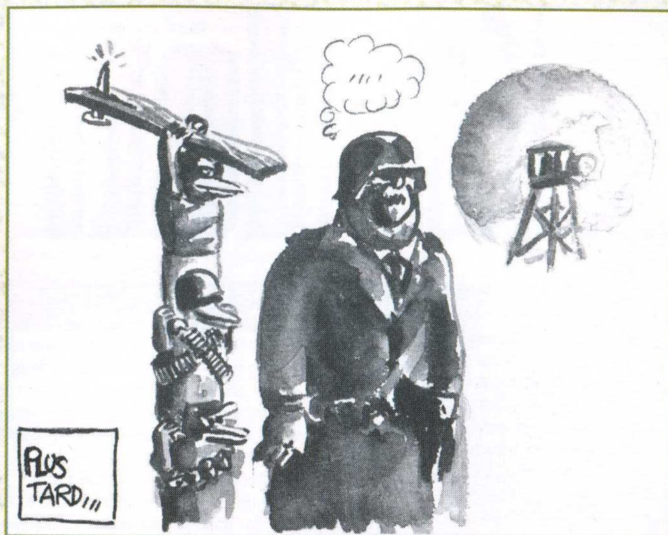
LE CHEAT CODE

Tapez « 1982GONZO » pendant le jeu, puis les codes suivants selon vos désirs.

SHIFT + F1 ou F2 ou F3 ou F4	Changement de mode vidéo
SHIFT + V	Active tous les «champs de vision» des ennemis
SHIFT + X	Téléportation
CTRL + I	Invincibilité
CTRL + SHIFT + N	Fin de la mission
F9	Infos sur la partie en cours

LE BUG DES BATEAUX PNEUMATIQUES

Comme vous avez pu vous en apercevoir, le Marine a la possibilité de ranger le bateau pneumatique dans son inventaire (sac à dos). vous savez aussi que d'autres commandos peuvent prendre place dans ce bateau. Eh bien, sachez que si vous ordonnez à votre Marine de ranger le bateau et que, quasiment en même temps, vous dites à un commando de s'installer dans ce même bateau, vous verrez alors le Marine plier le bateau avec l'autre commando à l'intérieur. Attention, il faut être extrêmement rapide. Vous risquez de ne pas y arriver au début, mais vous verrez que c'est très utile. En effet, vous pourrez alors vous balader avec le Marine sous l'eau tout en transportant un autre commando. Enfin, pour faire sortir le commando du bateau, il suffit juste de le sortir du sac à dos du Marine.



Voici la liste complète des mots de passe. Sachez qu'ils ont été obtenus en ayant le plus de « mérite » à chaque fin de mission.

Mission 2	YJJXB	Grade	Caporal
Mission 3	4FQBF	Grade	Caporal-Chef
Mission 4	5DNCQ	Grade	Caporal-Chef
Mission 5	6S5TL	Grade	Sergent
Mission 6	AT1WN	Grade	Sergent
Mission 7	09JV8	Grade	Adjudant
Mission 8	WQ9XB	Grade	Adjudant
Mission 9	Q2AXT	Grade	Lieutenant
Mission 10	UGPD	Grade	Lieutenant
Mission 11	9WODW	Grade	Capitaine
Mission 12	UVHDC	Grade	Capitaine
Mission 13	FBK48	Grade	Commandant
Mission 14	WA8DW	Grade	Commandant
Mission 15	KEWD3	Grade	Colonel
Mission 16	R7IP3	Grade	Colonel
Mission 17	FXIMV	Grade	Général de Brigade
Mission 18	ZZMJV	Grade	Général de Brigade
Mission 19	8HCWN	Grade	Général d'Armée
Mission 20	C7KWW	Grade	Général d'Armée

Grâce à ces mots de passe et si vous réussissez la dernière mission, vous serez alors promu au grade de Maréchal.

ASTUCES & SOLUCES
24 HEURES SUR 24
3615
JOYSTICK
1,29F/MN

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Alors là, c'est vraiment la totale ! Je suis perdu dans un égout puant, traqué par des punks gerbeux semi-putréfiés... Et en plus, l'obscurité est à couper à la hache, gloups ! Il vaudrait mieux que je me cache... P'tête que là-bas, du côte de la lueur... Au moins, on y voit un peu mieux... Oh! si je m'attendais... Elle est grande cette grotte. En tout cas, ça ne manque pas de bougies allumées. Tiens, y a un carton à pizza par terre. Y a même un message griffonné dessus : «Au secours, qui que vous soyez, aidez-nous...» : Pizza La Detressa, Joystick, 6 Bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

? Questions

BALANCE OF POWER (PC-CD)

J'ai un problème avec Balance of Power, le ma foi superbe add-on pour un putain de jeu. Avec l'empire, je n'arrive pas à passer la mission où il y a deux cargos à protéger: «PROTÉGER LE RAVITAILLEMENT DU DESTROYER STELLAIRE IMPÉRIAL STELLAIRE RAGE PRES DE BES». Sauvez-moi !! Et aussi la mission rebelle : «PATROUILLER PRES DE LA FLOTTE IMPÉRIALE PRES D'ALMARAN». Si vous pouviez me dire comment réussir ces missions correctement, SVP. Merci d'avance.

Réf.: N°9801, Ben le Pingouin

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS, SAM & MAX (PC-CD)

Dans «La cité des enfants perdus», à la deuxième mission de la pieuvre, je n'arrive pas à passer ce &@)#è![de cyclope pour aller chez l'usurier. J'ai utilisé la cloche, mais je n'y arrive pas quand même. Dans «Sam et Max», comment faire pour délivrer Max au golf et que faire pour aller chez Conroy Bumpus ? Merci d'avance.

Réf.: N°9802, Mathieu

MIGHT & MAGIC 4-5, SWORD OF XEEN (PC-CD)

C'est aux fauchés et aux nostalgiques qui auraient acheté la compile Might & Magic du I au V sur PC-CD que je m'adresse, car bien que j'aie réussi à finir le 4-5, il y a deux trois trucs que j'ai pas réussi à résoudre dans le Darkside. Comment avoir le calice de protection ? Il me demande ce que je veux, mais j'ai beau marquer «calice de protection» ou la phrase apprise à Olympe, il me répond que je dois réviser mes leçons ; et si j'essaye dans la version anglaise du jeu, la phrase ne tient même pas. De même, où trouver la clé du donjon de la forêt et la fée capturée ? Et au dernier niveau du donjon de la mort (là où il y a tous les Xeens), quel est le code d'accès ? Aidez-moi par pitié, en VF ou en VO, m'en fous. Sinon, dans Sword of Xeen, «l'add-on» offert avec, comment délivrer la cité d'Impery ? Comment dois-je placer les cadrans solaires et comment entrer dans les égouts ?

Réf.: N°9803, Ze3%e

POLICE QUEST 1 (PC)

Y a-t-il quelque amateur de vieux jeux ? Je suis bloqué à la fin de Police Quest 1 (la version de 81 ou quelque chose comme ça). Lorsque l'ange de la mort m'invite dans sa chambre privée, je ne sais pas ce que je dois faire pour éviter qu'il me troue la peau. S'il vous plêêêêê, aidez-moi.

Réf.: N°9804, Adrien

THE DIG (PC-CD)

J-F en détresse recherche astuces sur le jeu «The Dig». En effet, je suis désespérée, car plusieurs énigmes empêchent ma progression dans ce jeu formidable. En voici quelques-unes :

- Dans l'aiguille de la tombe, comment atteindre la voûte où il y a les chauves souris ? Et dans la tombe, comment ouvrir le passage secret ? (J'ai déjà mis la tige sur la dalle mobile, et il y a de la lumière).
- Dans un autre endroit, j'ai réussi à piéger la souris et à ouvrir la porte, mais que faire dans la salle que l'on découvre ?
- Que faut-il faire au niveau de la crevasse, après le pont qui passe sur la cascade ?
- Comment faire pour ouvrir la grille, c'est-à-dire que faut-il faire à l'endroit où l'on peut dévier la cascade en basculant la pierre ?
- Comment ouvrir la porte qui se trouve à droite de la salle, où l'on a découvert les cristaux de vie ?
- Y a-t-il quelque chose à faire avec la relique qu'étudie l'archéologue ?
- À quoi servent les spectres d'or et d'argent ?

Bref, si vous êtes le génie qui possède la clé d'une des énigmes qui me cassent la tête depuis deux ans, soyez sympa de m'aider. Merci d'avance. Que la force soit avec nous !

Réf.: N°9805, Princesse Leia

EVIDENCE, FINAL FANTASY 7 (PC-CD)

Au secours, je suis bloqué ! Alors si une âme sympathique pouvait me dépanner...

- Dans EVIDENCE : Je suis bien allé chez mon ex-copine. J'y ai bien trouvé l'ordinateur, la note avec ce qui semble être des numéros de téléphone, la cassette vidéo et la cache dans la chambre. Je suis allé ensuite dans le café des docks, j'ai discuté avec la serveuse (cela ne ma rien appris), j'ai rencontré le truand, l'ai battu au billard. Après une course poursuite en voiture, puis dans le métro (à la suite desquelles j'ai constaté que je ne pouvais plus rentrer chez moi), j'ai pu appeler mon collègue de channel z et aller visionner la cassette vidéo. Mais je ne vois qu'Iznogoud, des chiffres et des lettres et un match de foot américain ! Que dois-je faire ? La cassette a-t-elle de l'importance ? Où trouver les codes pour entrer dans l'ordinateur et dans la cache de la chambre ? Merci d'avance !
- Dans FINAL FANTASY 7 : je suis arrivé a Canyon Cosmos, j'ai discuté avec tout le monde, réuni mon équipe avant d'aller voir BUGEN HAGEN. Celui-ci m'emmène dans une sorte de planétarium. Je le vois alors s'élever en l'air (ou c'est tout comme), mes deux compagnons s'écartent de moi, le tout sur fond de planètes et d'étoiles. Que dois-je faire maintenant pour continuer ?

Réf.: N°9806, Luc

BLADE RUNNER (PC-CD)

Bonjour, j'ai quelques questions concernant Blade Runner.

Est-ce que quelqu'un sait ce qu'il y a derrière

le rideau chez Runciter ? Et à quoi sert l'affiche du singe ? J'aimerais aussi savoir s'il y a quelque chose derrière la grosse porte rouge, dans le laboratoire de Moradji. Aidez un de vos collègues Blade Runner S.V.P. !

Réf.: N°9807, Mat

URBAN RUNNER (PC-CD)

Appel aux âmes charitables. Dans Urban Runner, après l'énigme du jeu de cartes, je suis bloqué devant trois serrures rectangulaires. Je possède bien les deux porte-clés, mais rien à faire, la porte refuse de s'ouvrir. Il y a aussi le schéma du circuit électronique et la montre. Mais quelle est leur utilisation ? Aidez-moi s'il vous plaît, ou je vais craquer.

Réf.: N°9808, Fabrice

! Réponses

SPACE QUEST VI (PC-CD)

Réf.: N°9602, Romain

Pour transformer le datacorder en balise domestique, il te suffit d'ouvrir le datacorder et de prendre les composants en cliquant dessus. Dépose-les ensuite à droite du datacorder, dans la partie noire. Puis, mets les composants dans cet ordre :

Circuit IRK	A	FR SPN	9
	B	TT DEN	7
	C	BP FER	1
	D	IRREP	5
	E	ES DIM	3

Ferme le datacorder et allume-le. Et voilà !

Tbf, Ze3%e, Mathieu, Loti Stone

TOONSTRUCK (PC-CD)

Réf.: N°9605, Patrick

Tes deux problèmes sont liés. Après que Jim Naze s'est éclaté, utilise le Cognomètre (quand tu as gagné le maillet aux 3 Belges et utilisé le Gonflotron). Donne le Chablis gagné au loup. Fais basculer la marmite de gauche à droite pour t'évader. Pour prendre la colle, il te faut d'abord le morceau de viande que crache la grosse videuse du Bowling à Perfidia. Ensuite, va dans l'étable et remplis le trophée arrosoir trouvé au palais du roi, le désherbant (à côté de l'âne dans la ferme). Utilise le désherbant sur la viande, puis, à Zanidu, donne la viande au vautour qui tombe raide. Prends la flèche (sert pour le mignonificateur) et une plume sur le vautour et donne cette plume à la vache maso dans la grange. Maintenant, tu peux prendre la colle. PS : Il se peut que tu aies déjà accompli des actions citées. Si tu as donné la viande «nature» au vautour, retourne à Perfidia.

Ours brun, Raptor, Roudou, Tbf, Robin & Sylvie, Tonton Jéjé, et co.

LEISURE SUIT LARRY VII (PC-CD)

Réf.: N°9606, Benoît

Pour l'œuf de Victoria, appuie sur Control avant de cliquer sur l'homme à gauche de l'ordinateur. Un œuf de Pâques apparaît en haut à droite. Parle ensuite à Vicky au sujet du temps. Voici deux autres œufs de Pâques : œuf d'Otapie. Lorsque tu te trouves en face d'Otapie, clique sur la branche gênante et va dans «autre», choisis «pousser». Œuf des Roploplettes : va dans la bibliothèque et clique sur le castor. Va dans Autre et tape «traire». Maintenant, parle au barman au sujet de l'érection colossale. Pendant qu'il prépare, va dans la chambre des roplopettes.

Tbf

LITTLE BIG ADVENTURE (PC-CD)

Réf.: N°9608, Hot-Dog

Salut Hot-Dog. Le proto-pack et la carte rouge sont sur la même île, sur le même pâté de maison. Il faut que tu aies acheté pour cela ton bateau (un catamaran) sur le port Bélouga. Une fois que tu t'es fait jeter de l'île de la rébellion, tu n'as plus qu'une envie : aller chercher un fanion de pirate et l'accrocher sur ton bateau. Tu l'as sans doute récupéré et pour cela, tu es allé sur une belle île en mer avec un musée et même que c'est dur dans le musée et que tu dois trouver un proto-pack pour y arriver !! Tu dois absolument avoir ton bateau, c'est le seul moyen de se rendre sur l'île. Quand tu sors de ton bateau, prends une petite montée en chemin sur ta gauche. Change de tableau et ensuite il y a un portail en face de toi. Souviens-toi, si tu vas à droite, tu vas au musée ! Mais prends le chemin de gauche et change de tableau. Il y a deux maisons maintenant. Dans l'une (maison au mur défoncé), tu trouveras un personnage loufoque mais génial, Jérôme Baldino, qui te léguera son proto-pack, si tu lui files un sèche-cheveux. Tu en trouveras un de l'autre côté de l'île ; un colporteur (représentant en costard-cravlo gris) en vend. Pour la carte, tu vas dans l'autre maison du tableau où se trouve la maison au mur défoncé. Dès que tu essayes d'entrer dans la maison fermée par un cadenas, un méchant grobo-clone arrive. Une fois éliminé, il libère une clef qui ouvre la maison et dedans il y a un gentil lapichon. Parle-lui, tu dois maintenant aller sur l'île principale, au camp militaire. Une fois sur cette île, va à droite de la forteresse. Tu vois le lapichon par une fenêtre. Pour éviter de te faire canarder par le lapichon clone, fais comme suit : tue le garde dans la tranchée un peu plus bas, saute dedans, cours jusqu'à la cellule et parle au prisonnier pour avoir le mot de passe. Retourne sur l'île Proxima, pour parler au lapichon. Le faussaire te refile une fausse carte rouge. Et voilà ! À propos, pour avoir 9 999 pièces, édite ta sauvegarde (ex: s*****.lba) et met 0F27 à l'octet 269-270 du secteur relatif 0000.

Ben pingouin, Cartman, Patcheur, Mathieu, Tbf

MIGHT & MAGIC 6 (PC-CD)

Réf.: N°9703, The Death

Pour atteindre le château Alamos, il faut prendre le navire «Barracuda» de l'île la plus au nord de Baie Argentée, le jeudi. Ce jour-là, le capitaine indique «île Sud» pour destination... Il t'emmène sur une île de la région des «Eaux des Anguilles». L'île du château Alamos se situe au nord-est de cette région. On trouve un obélisque dans chacune des quinze régions d'Enroth :

SORPIGAL-LA-NOUVELLE
Au nord-ouest, dans le cratère d'un volcan (sort «vol» pour l'atteindre).
CHATEAU IRONFIRST
Vers l'ouest, dans l'arène.
ILES DE MIST
Au nord-est de la carte (téléporteur ou sort «marcher sur l'eau»).
FORGE DES DAMNÉS
Dans cul-de-sac, suivre le chemin entre les montagnes du centre de la carte.
BAIE DES BANDITS
Au sud-est, près du Hall du Feu.
PORT LIBRE
A l'ouest.
BLACKSHIRE
A l'est, côté sud de la chaîne de montagnes.
BAIE ARGENTÉE
Sur une île au nord.
PLATEAUX GLACÉS
Obélisque n° 7 : au nord-est, dans les «Frozen islands», derrière le château Stormgard, entre les remparts et les montagnes.
KRIEGSPIRE
Au nord-ouest.
EAUX DES ANGUILLES
Sur une île au nord.
DRAGONSAND
Au nord-est.
ILE DE L'HERMITE
Dans le désert à l'est de la carte.
VALLÉE DU PARADIS
Vers le nord de la carte.
EAU CLAIRE
Sur la rive ouest du lac.

Pour l'obélisque n° 13, il est sur une des îles au sud-ouest de Castle Alamos... Au fait, à propos du message en question, ils ne se sont pas trop fatigués chez New-World, en nous ressortant le codage de la Darkstone Tower du précédent opus...

Grimzeldy, LDH

Soluces et aides de jeu sur le
3615 Joystick

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

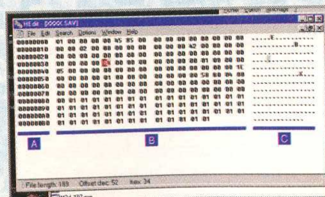
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20

Pas vraiment rose, la vie de testeur d'astuces ! Nourri exclusivement de pizzas aux anchois, coincé dans un obscur placard de 0,25 m², il travaille jour et nuit rivé à son écran, jusqu'à ce que les yeux lui sortent de la tête, où que ses mains meurtries refusent le clavier. Vous aussi, aidez ces misérables créatures : marquez bien votre adresse sur chaque feuille d'astuces. Envoyez astuces, cheats, patches, cracks... imprimés lisiblement à : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. En échange, la SPA (Société Protectrice des Astuces) vous fournira 50 F pour tout crack publié, 300 F par solution de jeu publiée.

DUNE 2000 (PC-CD)

Youpi, les bonnes vieilles astuces de DUNE 2 (1er du nom) marchent avec ce superbe jeu :

- Pour augmenter la précision de l'ensemble des tirs de missiles d'environ 20 % (Main de la Mort incluse), il suffit de réduire la vitesse du jeu au minimum. Dans ce cas, les chars à roquettes pourront même effectuer des tirs d'une seule case !
- L'arme du palais des Atréïdes : les Fremens, peut se retourner contre sa maison. Si vous touchez des Fremens avec un déviateur Ordos, et que vous leur indiquez une cible Atréïde, ils l'attaqueront jusqu'à sa destruction totale (même après la fin des effets du gaz déviateur). Petit détail : pendant que vous l'attaquerez, la structure (ou l'unité) Atréïde ne ripostera pas !
- Vous avez sans doute remarqué que l'ordinateur aimait bien faire des crêpes avec vos jolis petits soldats. Et du coup, vous en avez marre de perdre cinq ou dix bonhommes avant même qu'ils aient eu le temps de tirer. Bon, eh bien rebellez-vous. Il existe deux solutions : la première consiste à faire un barrage avec les unités motorisées (jusqu'à présent, on ne m'a jamais écrasé un trike). La deuxième solution consiste à ruser. Pour que l'ordinateur puisse vous écraser, il faut qu'il vous roule dessus. Dans la mesure du possible, vous n'avez qu'à positionner vos troupes d'infanterie sur les zones où elles seules peuvent se déplacer, c'est-à-dire les zones où le curseur de déplacement devient gris au lieu de son vert habituel.

Boubou, J-P le Borgne

DOMINION (PC-CD)

Tapez et tapez les codes suivants, puis une fois le code entré, réappuyez sur Entrée :

lushee	Augmente les ressources
infrared	Révèle la carte
combustion	Tue les unités ennemies
zipper	Accélère la construction (l'ordinateur en bénéficie aussi).

Francis

DEATHTRAP DUNGEON (PC-CD)

À tous les fans de Ian Livingstone et de Deathtrap Dungeon : il existe plusieurs coups cachés pour les combats.

1. Utilisez la touche de combat et réalisez trois coups normaux (touche directionnelle droite). Au bout du quatrième, votre héros (ou héroïne) effectuera un saut tout en donnant un coup visant à décapiter un ennemi de taille moyenne (et donc pas un troll !).
2. Réalisez trois coups consécutifs avec la touche directionnelle gauche et la touche de combat. Votre héros fera alors tournoyer son épée avant de faire un saut à 360 ° se terminant par un coup visant lui aussi à décapiter l'ennemi.
3. Pour finir, mon préféré : utilisez la touche de combat avec les deux touches directionnelles à la fois, et votre héros portera ainsi un coup en arrière. Puis, juste avant que votre héros remette son épée devant lui, lâchez les deux touches directionnelles et enfoncez la touche du haut. Ainsi, votre héros fera un tour complet avec son épée pointée, puis donnera un coup en avant. Ce coup est très efficace quand vous êtes attaqué par deux ennemis ou plus.

Mulder

NICE 2 (PC-CD)

Astuce pour la démo de ce très beau jeu de caisses (paru dans Joystick n° 94). Pour changer la couleur de la McLaren Fl, il faut aller dans le répertoire où vous avez installé NICE 2 (par défaut «C:\N.I.C.E 2») et aller dans «autos\mcla\textures\256 col». Ensuite, il faut renommer le fichier McLaren1, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9 par McLaren2 (faites une copie de sécurité avant) puis lancer le jeu et sélectionner la McLaren. Cette astuce est applicable aux autres voitures, en allant dans «autos\fiat\textures» et en renommant «fiat_a» par «fiat» pour la Fiat 500 et dans «autos\jag\textures\256 col» en renommant la texture de votre choix par jaguar 8 pour la Jaguar type E. Remarque : on peut, par exemple, mettre les couleurs d'une BMW sur la Fiat en copiant «autos\bmw\textures\256 col\bmw» dans «autos\fiat\textures\256 col» et en renommant «bmw» «fiat», mais ça fait très bizarre. On peut aussi mettre le son de la BMW à la place de celui de la Fiat en copiant «autos\bmw\motor.wav» dans «autos\fiat».

Le Klaxon fou

DARK EARTH (PC-CD)

- J'ai un truc pour posséder une nouvelle arme à feu dans Dark Earth. Chez Bogdaran, prenez les bouillonnantes (les trucs jaunes par terre) et les plaques de plomb sur l'étagère. Rendez-vous ensuite dans la pièce face à votre chambre. Ouvrez le coffre grâce à la clé de Bogdaran, vous y trouverez deux plaques de plomb. Allez ensuite dans le coin de la pièce, il y a un drôle d'appareil. Servez-vous en pour rendre vos plaques de plomb à l'état de billes. Lorsque vous voulez quitter la ville haute avec Kalhi et qu'elle veut tromper le gardien, mettez-vous en mode combat. Quand ce dernier s'en ira, sautez dessus et faites-lui la peau. Prenez son arme, vous obtiendrez alors un «Cracheur».
- Dans la salle de Sordos sur les bidons, il y a de la nourriture.
- Il y a des munitions pour le «Lancefeu» sur une table chez les bâtisseurs.
- Lorsque le ciel est sombre, vous pouvez gagner des munitions pour le foudre de l'avant chez Armal Sadak en le battant au Yong.
- Pour prendre les armes des Konkalites qui gardent la salle de Sordos sans se battre, offrez-leur à boire, jusqu'à ce que la gourde soit vide et qu'ils soient bourrés.

Le Belge

CARMAGEDDON 2 (PC-CD)

Truc pour la version démo de Carma 2 : Si vous voulez jouer avec les autres voitures, éditez le fichier «general.txt» qui se trouve dans le répertoire «data». Remplacez la ligne qui contient le texte «EAGLE3.TXT» par le nom d'une autre voiture (DIABLO.TXT par exemple). Les noms des voitures se trouvent dans le répertoire «data/cars».

Lord Black

CYBERSTORM 2 CORPORATE WARS (PC-CD)

Éditez votre fichier STORM.INI pour y mettre les codes suivants, qui seront alors ajoutés aussi au menu, et que vous pourrez utiliser durant le jeu. La liste suivante montre les nouveaux codes et les fonctions du menu qui peuvent être ajoutées.

HERCBASE CODES

I'll Buy That For A Credit	Donne 1 crédit
Will work for credits	Donne 1 000 crédits
Mo money	Donne 10 000 crédits
Too much wheat	Donne 100 000 crédits
You may have already won	Donne 1 000 000 crédits
CUC	Donne des méga-crédits
As Good as it Gets	Max-O-Repair
You da man	Max-O-Commander (Techno. + Crédits + Facilités)

Home is where
the heart is ....Max-O-Facilities
Must have! ....Max-O-Châssis
He Who Dies With
The Most Toys ....Toutes les technologies
It was nice while
it lasted........................Retourne aux technologies normales

BATTLE CODES
Tarsus.........................Guérit des pilotes choisis
It's just a flesh wound..Répare les véhicules sélectionnés
Feel my wrath ....Restocke les véhicules choisis
Go Go Power Ranger...Reset les unités sélectionnées
Fly Away.....................Donne des méga-points de mouvement
Vengeance is mine ....Donne des méga-points d'action
Did I break your
concentration ....Touch o' Death (un)
That must hurt ....Touch o' Death (beaucoup)
There can be
only one......................Invincibilité
Death to all who
oppose us ....Écrabouille tous les ennemis
Freaky Friday.............Pour devenir un autre joueur
Let there be light v2.....Brouillard de guerre : Godlike
Let there be light......Brouillard de guerre change.

Francis

UNREAL (PC-CD)

Savez-vous que vous pouvez ajouter un ou plusieurs paramètres de commande en lançant le jeu ?

PARAMETRE FONCTION
-editor.........................Lance le jeu en mode édition.
-nosound.....................Désactive le son.
-nodsound ....Désactive le support de DirectSound.
-noddraw.....................Désactive le support de DirecDraw.
-nohard........................Désactive le support des cartes 3D.
-log ....Lance le jeu avec fenêtre de configuration visible.
-nologwin.....................Lance le jeu avec fenêtre de configuration invisible.
-conflicts.....................Affiche les objets en conflit sur leurs noms.
-nommx ....Désactive le support du MMX.
-noreplace ....Ne remplace rien en auto., si le jeu ne trouve pas les textures.
-make............................Reconstruit les fichiers «*.U».
-make -h.......................Reconstruit fichiers «*.U» avec un en-tête en C++ pour chacun.
-server.........................Lance le jeu comme un serveur dédié.
-strict ....Traite les erreurs dans les scripts comme erreurs critiques.

Pour ce qui est des «cheats codes» classiques, voici une méthode alternative, différente de celles déjà publiées : pendant le jeu, appuyez sur T (mode Talk) ou sur «%», effacer le «SAYS», tapez le code et Entrée (avec les codes GOD, FLY, GHOST, WALK, etc.).

Mr X

CATZ (PC-CD)

Pour personnaliser vos fonds de parcs, allez dans le répertoire où vous avez installé CATZ puis dans PLAYPENZ. Là, vous trouverez des images que vous pourrez modifier grâce à PAINT. Lancez ensuite le jeu, allez dans les options générales et choisissez comme fond de parc, celui que vous avez modifié. Il est également possible d'importer n'importe quel fichier BMP, par exemple un screenshot de CATZ, à condition qu'il soit de petit format (les dessins trop grands font bugger).

Cat Killer

JEDI KNIGHT, MYSTERIES OF THE SITH (PC-CD)

Le niveau secret de la version US (voir BatonDeJoie 95) de Mysteries est aussi dans la version française. Mais ça ne marche pas. Oh non, c'est trop injuste. KeEp cOol, BrOthers et SiSters, oncle Theo a trouvé la parade. Le truc, c'est qu'il manque «Episode.jk» dans la VF, et oncle Theo, il sait comment le fabriquer. Vous le voulez Episode.jk ? Alors, armez-vous du Notepad de Windows 95 et faites : - nouveau fichier - puis tapez exactement, en respectant majuscules et minuscules, guillemets et espaces :

«Secret MotS Level»
TYPE 1 # single player
SEQ 1
10: 1 1 LEVEL S6L1.jkl 0 0 -1 -1
end

Cela donne un mini-texte de 5 lignes, toutes terminées par «Entrée».

Faites :
- Faites Sauver avec le choix «enregistrer sous», en prenant comme nom de fichier, devinez quoi ? «Episode.jk». Comme Notepad est très bête, vous aurez un truc style : «Episode.jk.txt». Mais on s'en fout, ouvrez une fenêtre sur ce fichier, cliquez directos sur le nom «Episode.jk.txt» et virez le « .txt » inutile. Bon, maintenent faut installer le secret level. Il faut suivre la méthode du n° 95.
- Allez sur votre disque dur, où est le jeu.
- Créez un dossier «Episode» dans le répertoire où on trouve les programmes de M.O.T.S.
- Rentrez dedans et créez le dossier «MotS Secret Level».
- Récupérez le fichier «UNSUPPORTED.ZIP» qui se trouve sur le CD du jeu en: «GameData/Resource/Video» (faites une recherche sur le CD avec l'explorateur Windows).
- Décompactez ce .ZIP avec Winzip ou autre (on a un dezipeur sur chaque CD Joystick). Il faut utiliser l'option qui décompacte en reconstituant les dossiers. Vous obtenez des beaux dossiers «Jkl» et «Cog».
- Copiez tels quels ces dossiers et leur contenu dans «MotS Secret Level» (vous avez plein de .cog dans «Cog» et un gros S6L1.jkl de 2 megs dans «jkl»). Maintenant, mettez dans «MotS Secret Level» notre «Episode.jk» à nous. Voilà, c'est prêt à cuire. Pour la CUISSON : lancez à feu doux, (slurp !) le jeu. Si vous avez déjà des persos, en prendre un, pour garder sa disposition de touches, sinon en créer un. Au menu (miam !) «Un joueur, Multijoueur, Quitter», choisir «Un joueur», et puis «Nouveau Jeu» et puis, merveille ! On a «Secret MotS Level» qui apparaît en plus de «Mysteries of the Sith». Cliquez sur «Secrets». A vous de jouer Luke.

Oncle Théo

FINAL FANTASY VII (PC-CD)

Voici l'emplacement d'une matéria INÉDITE. Dans la version PC, dans la grotte Nord (antre de Sephiroth, le dernier boss) à l'intérieur du cratère. Lorsqu'une spirale descend dans l'énergie Mako (liquide vert), allez tout au fond, puis touchez l'énergie Mako, et vous trouverez la matéria «opposition». Cette astuce est peu connue.

Nicolas

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP (PC-CD)

Dans la barre des tâches de WIN 95, en bas à droite, activez l'horloge et réglez votre horloge le «1er Avril 1998». Démarrez le jeu, puis allez dans l'option PC-SIDE. Sélectionnez ensuite l'option : «GLOBAL NET EVENT», une nouvelle course est disponible. De plus, des surprises vous attendent dans le jeu.

Tfo

COMMANDOS (PC-CD)

J'ai trouvé une petite merveille qui devrait vous intéresser. Si vous avez peur de vous faire descendre lorsque vous conduisez des hommes en bateau, écoutez ça :
Il faut demander au plongeur de poser le bateau par terre, poussez le plongeur de quelques mètres, demandez-lui de le ramasser et lorsqu'il commence à le plier, dites à deux des autres hommes de monter vite fait dedans. Le plongeur les pliera eux aussi (!) et ils se retrouveront dans le dos de leur précieux collègue. Ensuite, traversez la rivière ou je ne sais quoi, faites sortir de

l'eau le plongeur et demandez-lui par la suite de se débarrasser de l'énorme poids qu'il transporte depuis X minutes. Celui-ci ouvrira le bateau, et ses petits copains lui diront bonjour. J'espère que je vous ai retiré un poids qui, comme le plongeur, ne vous aurait pas fait du bien.

Bastien

GRAND THEFT AUTO (PC-CD)

Entrez ces codes comme nom :

Heart of Gold	Voir toutes les animations
Iamgarypenn	Activer le langage extra hard
Iamnotgarypenn	Désactiver le langage extra hard
Callmenigel	Appuyer sur la touche «*» pour toutes les armes
Super Well	Accès à tous les niveaux

Lord Black

MONSTER TRUCK MADNESS 2 (PC-CD)

Salut aux fans de ce jeu. Voici une astuce pour avoir un niveau caché :
Prenez le départ du circuit «Le Serpentin». Suivez toujours la route !! Passez le premier check-point, passez un pont, passez le deuxième check-point, passez le deuxième pont, de même pour le check-point et le pont suivant. Si vous avez bien suivi la route, vous devriez faire un grand saut et arriver sur un quatrième pont. Passez le quatrième check-point. En continuant, vous allez arriver sur un cinquième pont. Au bout de celui-ci, il y aura un passage à droite fermé par deux ou trois barrières. Défoncez-les, et prenez ce chemin. Vous allez arriver à un pont, puis après l'avoir passé, vous allez arriver à un second pont (faites attention à ne pas tomber !!). Franchissez-le et vous allez arriver sur un plateau. Ça y est, vous êtes parvenu à un endroit secret. Redémarrez le jeu et vous trouverez sur la liste des circuits, un circuit en plus : «La Salle de Torture».

THE BIG BOSS

FIFA SOCCER MANAGER (PC-CD)

Votre équipe ne gagne pas, vous pointez régulièrement en bas de tableau de D2, et vous ne passez jamais plus d'un tour en coupe ? Si oui, ce «traitement» est pour vous. Fini l'humiliation quotidienne, les suporters qui sifflent (s'il en reste). Vous obtiendrez désormais un palmarès digne de ce nom.
Certes, il n'existe aucune option «dopage» dans ce jeu (c'est bien dommage, on s'en passe difficilement aujourd'hui...), mais il y a moyen d'y remédier. Préparez les seringues et les produits anabolisants, y en aura pour tout le monde :
- Chargez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal (votre fichier se trouve dans le répertoire «games» et il porte le nom exact de votre sauvegarde).
- Maintenant, dans ce fichier, cherchez le nom de famille du joueur dont vous souhaitez modifier les attributs musculaires. Une fois trouvé, placez-vous sur la première lettre du nom (ex : le D de Del Piero, le V de Vialli, le P de Pouget ou le R de Roche...).
- Ensuite, comptez 23 octets vers la droite, et si vous arrivez au bout d'une ligne passez à la suivante. Au 23e octet, vous tombez sur la vitesse, mettez alors la valeur de votre choix. Mais pour que tout soit parfait, inscrivez «FF» et le joueur aura le maximum de vitesse permis par le jeu.
- Voici également le nombre d'octets, qu'il faut compter à partir de la première lettre du nom de famille du joueur pour gonfler les aptitudes de vos millionaires en short préférés :
«23» Vitesse.
«24» Agilité.
«25» Accélération.
«26» Endurance.
«27» Puissance.
«28» Forme.
«29» Tirs.
«30» Passes.
«31» Têtes.
«32» Controles.
«33» Dribbles.
«34» Sang-froid.
«35» Conscience.
«36» Motivation au tacle.
«37» Habileté au tacle.
«38» Style.
«39» Goal dégagement.
«40» Goal lancers.
«41» Goal prises de balle.
«42» Remise en jeu.
«43» Capacité à mener.
«44» Régularité.
«45» Motivation.
«46» Individualité.
«47» Performances.
«48» Moral.
«49» Énergie.
Bon, ça devrait aller comme ça. Le seul ennui étant l'augmentation substancielle, que ces monstres du muscle qui brille vont vous réclamer (eh oui, ils osent les ingrats !) en conséquence de leurs nouvelles performances. Qu'importe, vendez-les pour obtenir beaucoup d'argent. Créez en d'autres et montez comme ça une industrie mirifique (bien entendu) de la piquouse à gogo !
Autre chose, si la chirurgie ne vous suffit pas, il y a toujours moyen de «tricher» autrement :
- Toujours de la même façon, voici les octets à compter à partir de la première lettre du nom de famille donc, pour pouvoir, comment dire... fausser les statistiques (votre joueur ne se vendra que mieux) :
«82» nombre de matchs joués.
«87» nombre de buts marqués.
«88» nombre de titres «homme du match».
«90» nombre de cartons rouges.
«91» nombre de cartons jaunes.
Et pour conclure les débats, je vous donne le secret de la jeunesse éternelle (si, si !). Comptez 55 octets et inscrivez «6F» à cet emplacement, et votre joueur retrouvera la vigueur de ses 18 ans. Fini donc les joueurs trop vieux, et à vous les stars éternelles ! Alors c'est pas chouette, le sport ?

Monsieur E.Po (Évidemment !)

WING COMMANDER PROPHECY (PC-CD)

- Pour changer de musique durant le jeu, appuyez sur Shift durant une partie et tapez MORETUNES. Puis tapez RADIO ou RQDIO.
- Modification HEXA pour avoir les munitions infinies (attention, cela ne marche qu'avec certaines versions du jeu) :
Éditez PROPHECY.EXE (faites une sauvegarde de sécurité), puis :
À l'offset 422B7, mettez 90 au lieu de 48
À l'offset 659C9, mettez 90 au lieu de 48
À l'offset 65777, mettez 90 au lieu de 48

BUZZ

JOINT STRIKE FIGHTER (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez en même temps sur les touches suivantes :

CTRL+T+U	Vitesse ultrassonique
CTRL+G+U	Mode de tir assisté
CTRL+C+O	Vous gagnez immédiatement
CTRL+S	Fumigènes colorés

Tfo

NEED FOR SPEED 3 (PC-CD)

Entrez les codes sous un menu quelconque :

CODE	FONCTION
madland	Inconnue
rushhour	Plein de trafic sur la route
empire	Faire la course sur Empire City track
elninor	Faire la course avec la El Nino
car. merc	Faire la course avec la Mercedes CLK GTR.
gofast	Augmente la vitesse de la voiture (course simple)

Tapez l'un des codes suivants et puis sur «race», pour une des voitures suivantes :

go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Cargo Truck
go04	BMW serie 5
go05	71 Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup avec Shell Camper
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Fullsize Van
go09	64/65 Mustang
go10	66 Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	Bus scolaire

go13 Taxi - Caprice Classic
gol4 Chevy Cargo Van
gol5 Volvo Station Wagon
go16 Sedan
go17 Crown Victoria (voiture de police)
go18 Mitsubishi Eclipse (voiture de police)
go19 Grand Am (voiture de police)
go20 Range Rover (voiture de police)
go2l Cargo Truck (même que 03)

Lord Black

SPECIAL OPS (PC-CD)

Voici un truc sympa et très simple, pour ce jeu sympa, mais pas toujours simple : déplacez le fichier «savedata.txt»en dehors du répertoire de Spécial Ops, et vous aurez alors accès à toutes les missions.

Tony

X-COM INTERCEPTOR (PC-CD)

Pressez les touches CTRL + E et attendez le double bip avant d'entrer les codes :

BATTLECHEAT..........Active les cheats en vol
CANTTOUCHTHIS....Invincibilité
KNOWITALL..............Pour obtenir toutes les recherches
QUICKBASE..............Termine l'édification de toutes les bases en construction
PAYDAY Du pognon !

Francis

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET (PC-CD)

Dans Les Chevaliers de Baphomet, il y a quelques trucs marrants dans le niveau de Bornockburn : dans l'église, utilisez la pipe en terre trouvée dans les gravats et votre nez rouge de clown sur la tête du démon, et marrez-vous bien.

Adrien

NIGHTMARE CREATURES (PC-CD)

Voilà une liste plus complète des codes de Nightmare Creatures (PC-CD) : Il faut les taper à l'écran de sélection du perso. Tapez «everywhere» puis Return en premier, pour valider tous les cheats. Les autres codes sont aussi suivis par Return. En plus, «everywhere» permet d'avoir accès à chaque niveau. Si le code a bien marché, vous devez entendre un «cling», ensuite :

«gu»..........................découpage des corps on/off
«bes»........................mode debuggage on/off
«david»......................désactiver les combos on/off
«chico»......................rapetisser
«boulon»....................vies illimitées on/off
«bronko»....................jouer un monstre on/off
«lovdik»......................les greetings des programmeurs (frappez-les)
«moby ou mody»......pour écouter une piste du CD
«blur»..........................mode flou on/off
«alain guyet»..............valide tous les codes

Le Jedi Fou

DARK REIGN (PC-CD)

Dans le menu du jeu, tapez SS ADN puis :

DARKPOWER	Avoir le max de puissance
DARKINV	Invulnérabilité
DARK20000	Augmente votre argent de 20 000.

Tfo

WARHAMMER : DARK OMEN (PC-CD)

- À l'écran principal, tapez les codes suivants pour accéder aux missions :
THELIVINGGEM YOUANDI RIDETHESTORM HANDYMAN
- Pour avoir les cheats des unités, à l'écran de menu, faites FUDGEISLUSH, ensuite pressez :

Ctrl+C+T	1 000 d'or en moins
Ctrl+C+G	1 000 d'or en plus
Ctrl+C+E	Augmente l'expérience de l'unité sélectionnée
Ctrl+C+U	Rend l'unité sélectionnée invincible

- Pour avoir les cheats de bataille, faites BRINGEMON, ensuite pressez :

CTRL	Sélection des unités adverses
F12	Sauter la bataille
Tenir K	100 % de précision pour l'unité sélectionnée pendant le tir
W	Augmente les points de magie disponibles

Nicolas A.

SIN (PC-CD)

Salut tout le monde ! Vous aussi vous avez découvert comme moi, sur le Net, la démo de SIN ? Vous trouvez qu'elle est trop dure à terminer ? Que diriez-vous de quelques codes ? Bon allez, je vous les donne, mais tout d'abord, il faut aller dans la console en appuyant sur le petit 2 qui est en dessous de la touche Echap (tous les codes sont à taper en clavier QWERTY et marchent probablement sur la v. Complète) :

/wuss............................Toutes les armes
/superfuzz....................God mode
/nocollision..................Traverse les murs
/health 999..................Donne 999 de points de vie
/wallflower...................Les monstres ne vous voient pas
/spawn heligun...........Donne l'arme de l'hélico (une fois le code tapé, revenez au jeu, prenez l'arme de base : le petit flingue et appuyez sur Ctrl et Alt en même temps)
/spawn lensflare.........Un effet de lensflare apparaît
/spawn Reactive Shields..........................Bel effet de chrome en vue extérieure
/spawn magnum.........Magnum
/spawn shotgun..........Fusil à pompe
/spawn assaultrifle.....Fusil d'assaut
/spawn rocketlauncher....Lance-fusées
/spawn sniperrifle......Et un fusil de sniper, un !
/spawn coin.................Une pièce

Pour faire passer l'intro (c'est chiant de toujours la regarder), appuyez sur «U». Vous pouvez zoomer avec l'arme sniper, mais pas les autres ? Hmmm... pas si sûr. Mettez-vous en vue extérieure (touche F6) puis tapez dans la console «/togglezoommode» et voilà, vous zoomez avec l'arme que vous aviez sélectionnée (il faut taper le code avec chaque changement d'arme). Allez bye, et bon carnage !

Kamikaze

FIFA SOCCER 98 (PC-CD)

Pour modifier les caractéristiques des joueurs et les mettre toutes à 99 :

1) Dans le jeu, changez toutes les valeurs d'un joueur (les augmenter d'un point par exemple) puis sauvegardez les modifications.
2) Quittez FIFA 98 (sinon la manipulation ne marche pas) et copiez le fichier «cusplyr.db» (qui se trouve dans le répertoire user de FIFA 98) dans un autre répertoire.
3) Relancez FIFA et rechangez les caractéristiques du même joueur, resauvegardez et requittez.
4) Utilisez un éditeur de fichier qui permette la comparaison entre deux fichiers (comme hex workshop, par ex.) et comparez le fichier «cusplyr.db» copié précédemment avec le fichier «cusplyr.db» qui se trouve dans le répertoire User.
5) Remplacez les offsets qui ont changé, par des FF, et le tour est joué. Rerelancez FIFA et miracle, le joueur est dans une forme olympique. Cette technique ne fonctionne parfaitement, qu'à condition de ne changer au maximum que 3 - voire 4 - joueurs à la fois. Mais avec de la patience, on arrive à modifier toute l'équipe.

RASTA

FALLOUT (PC-CD)

Astuces pour Fallout (le meilleur JDR du siècle, en attendant Fallout 2) :
- Pas assez de capsules ? Pas de problèmes, à condition d'avoir un éditeur hexadécimal. Premièrement, regardez dans votre inventaire le nombre de capsules en votre possession. Convertissez ce nombre en hexa., avec l'aide de la calculatrice de Windows. Puis allez dans le dossier «data», ouvrez «save-game», puis «slot XX» où «XX» correspond au numéro du slot de votre sauvegarde. Ouvrez à l'aide de l'éditeur hexa. le fichier «save» et «chercher les offsets» correspondant à votre nombre de capsules en hexa. Lorsque vous avez l'emplacement, il suffit alors de le remplacer par la somme que vous voulez, en hexa. Exemple : après avoir trouvé l'emplacement de la somme

de mes capsules en hexa, je convertis 1 000 000 en hexadécimal, ce qui donne «F 42 40», je remplace donc mon ancienne valeur par ces offsets (étant donné que les valeurs vont en couple, je mets «0F 42 40»). Et hop! le tour est joué. À noter que dans l'inventaire, la somme s'arrête à 99 999 capsules. Pour voir exactement combien vous avez, il suffit d'imprimer votre sauvegarde et vous verrez le nombre exact de capsules que vous possédez.
- Autre astuce : exploitation d'un bug.
J'ai découvert un bug qui permet de gagner 50 pts d'expérience à volonté. À Nécropolis, lorsque vous arrivez dans le bâtiment où se trouve Set, il y a une porte piégée sur le mur. Utilisez votre compétence «piège» et, si vous êtes bon, voilà 50 pts. Puis recommencez l'expérience. Cela marche aussi avec votre compétence «crochetage».

Brendan Abri n° 13

GET MEDIEVAL (PC-CD)

En cours de jeu, tapez :
MPKFA Mode Dieu.
MPPOS Affiche votre position.
MPFPS: Affiche le nombre d'images par seconde. Un conseil, gardez ces codes en tête et essayez-les sur tous les jeux de Monolith Production. MPKFA fonctionne sur Shogo et probablement sur Blood 2. Essayez aussi MPGOD (il fonctionne sur Shogo).

Francis

WARCRAFT BEYOND THE DARK PORTAL (PC-CD)

Astuce pour l'extension Beyond The Dark Portal :
Tapez Entrée, saisissez le code : DISCO puis retapez Entrée. Vous entendrez alors une musique un peu différente de la musique habituelle de Warcraft 2, ou bien, si votre lecteur CD contient un CD-audio, vous entendrez l'une des pistes de ce CD.

Clément

FORSAKEN (PC-CD)

Salut à tous, si vous aimez Forsaken et surtout si vous aimez tricher, voilà quelques codes pour la version complète, qui vous plairont :
Tapez-les dans le menu au cours de la partie, et retapez-les pour les désactiver.
«Bubbles» : Pour activer la triche (aïe, aïe, aïe !).
«iamzeus» («iq,weus» en azerty) : Ce code rend invulnérable, donne toutes les armes avec munitions illimitées (tout comme la nitro qui est inépuisable) et permet d'accéder à deux nouveaux joujoux...
«lumberjack» («lu,berjqck») : Les mêmes missiles que les tourelles et les boss. On y accède en appuyant plusieurs fois sur les touches 6 ou 7 (deux missiles cachés derrière les mugs et deux autres derrière les solaris).
«jimbeam» (ji,beq,) : 2 nouveaux lasers en touche 5.
«thefullmonty» («thefull,onty») : La ligne «choisir niveau» apparaît dans le menu.

Anonymous

CAESAR 2 (PC-CD)

Démarrez le jeu en mode DOS. Lorsque vous commencerez la partie, mettez-vous un salaire de 1 000 Dn. Ressortez du forum, attendez un mois et placez un bâtiment de la manière suivante : pointez l'icône du bâtiment avec le curseur et, tout en laissant le curseur appuyé, déplacez-le sur la carte. Là où vous aurez déplacé le curseur, un bâtiment aura été construit et il ne vous aura rien coûté. Mais mieux que ça : vous aurez 1 000 Dn de salaire dans le forum !

Mister J. et Funky Max

OUTWARS (PC-CD)

Tapez les codes suivants :
MACLEOD.................. Mode Dieu
DIRTYHARRY............ Munitions illimitées
BUZZ : ailes glider
FRAMERATE............ Frame rate
PHANTOM................ Espionnez les créatures avec les touches F11 et F12
GOHOME.................. Montre la position initiale
THRASHER.............. Montre l'ennemi sur le radar
TIMEWARP.............. Enlève le temps d'une mission
WEAPONCAM.......... Suit les armes qui ont tiré
SINGLETRAC.......... Montre le message «Singletrac Rules!»
KEYMASTER............ Donne de l'armure, du health et des munitions
JUMPOASIS............. Pour aller au niveau oasis
JUMPANUBIS.......... Pour aller au niveau anubis
JUMPRAGNAROK... Pour aller au niveau ragnarok
JUMPJUGGERNAUT... Pour aller au niveau juggernaut
JUMPDEAD.............. Pour aller au dernier niveau...
BAUMER.................. ??
SHOWALL................ Montre toute la carte
SNIPSNIP................ Pour changer le sexe du guerrier...
BIGEARS.................. ??
BIGBROTHER.......... ??
WARPME.................. ??

Lord Black

MOTOCROSS MADNESS (PC-CD)

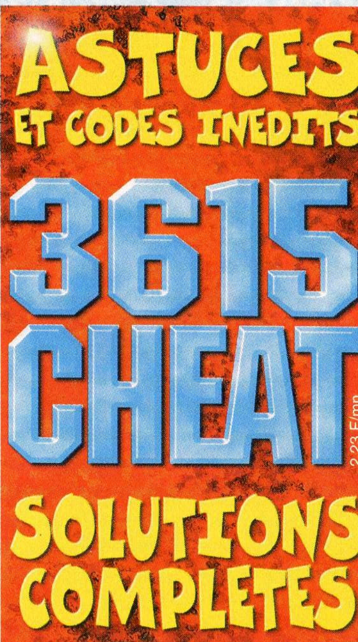
Astuce pour la version complète et la démo:
Dirigez-vous le plus loin possible du centre de n'importe quel circuit, jusqu'à rencontrer une falaise qui entoure toute la carte. Avec de l'élan, et en trouvant un endroit plutot penché, vous pouvez escalader cette falaise. Une fois en haut, continuez pour vous éloigner de la falaise, et du centre de la carte. Pouf, au bout de quelques mètres, vous serez projeté comme un boulet de canon. Et il y a le son qui va avec !

Le Jedi Fou

GRAND THEFT AUTO (PC-CD)

Cette astuce fonctionne dans la démo du CD n° 88, mais elle doit sûrement marcher sur la version complète.
- Il y a un bug permettant d'aller sous terre, sans passer par une station de métro. Il faut aller à North West Hackenslash, remonter la rue où il y a le poste de police, jusqu'à ce qu'apparaisse «NORTH WEST HACKENSLASH». À l'écran, faites quelques mètres et c'est «NORTH HACKENSLASH» qui apparaîtra. Arrêtez-vous aussitôt, vous êtes à proximité d'une plaque d'égout (sur la gauche). À pied, passez quelques centimètres au sud de cette plaque, et hop ! vous disparaissez sous terre. C'est plus amusant si vous êtes pourchassé par les policiers, car ils vous suivent et tirent dans le vide.
- Une dernière astuce pour la route... Les policers ne peuvent rien contre vous, quand vous roulez en Lamborghini Countach. Même s'ils vous arrêtent, ils vous ont à peine éjecté de la bagnole, qu'ils meurent, écrabouillés.

Gilles



...COMME UNE LUMIÈRE
QUI SORTIT LE JOUEUR
DES TÉNÈBRES...

3615
JOYSTICK

ASTUCES ET SOLUCES 24H/24

1,29 F/mn